

#BIBLIOLABS

TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

#BIBLIOLABS

TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

Créditos

BIBLIOLABS: Territorios en Código Abierto y Colaborativo



2014, Alcaldía de Medellín, Antioquia, Colombia.

ALCALDÍA DE MEDELLÍN

SECRETARÍA DE CULTURA CIUDADANA
Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín
Alcalde de Medellín

Ánibal Gaviria Correa

Vicealcaldesa de Educación, Cultura, Participación, Recreación y Deporte

Alexandra Peláez Botero

Secretaría de Cultura ciudadana

María del Rosario Escobar Pareja

Subsecretaria de Lectura, Bibliotecas y Patrimonio

Shirley Milena Zuluaga

Líder Proyecto Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín

Luz Estela Peña

Articuladora de Gestión Social y Cultural

Carolina Lopera

Articulador de Cultura Digital

César Mazo

ISBN: 978-958-57744-4-5

2014 Alcaldía de Medellín / NIT: 890905211-1

Calle 44 N 52-165

Centro Administrativo la Alpujarra

Sello Editorial: Fundación Casa Tres Patios (958-57744)

Imprenta: Especial impresiones S.A

ORGANIZA:



Alcaldía de Medellín

UN PROYECTO DE:



OPERA:

CasaTresPatios

Fundación Casa Tres Patios 2014

Entidad operadora / Equipo de trabajo:

Director Casa Tres Patios

Tony Evanko

Directora de Proyectos

Sonia Sequeda

Coordinadora general

Lina María Ramírez

Coordinador de talleristas

Julián Giraldo

Talleristas realizadores

Johny Sepúlveda, Diego Molina, Miguel Vargas

Realizador de contenidos

Daniel Tabares

Creador digital y diseño gráfico

Eliana Beltrán

Programadores desarrolladores

Fabio Barone

Fernando Castro

Productora muestra final

Manuela Alarcón

¡Gracias a los participantes del proceso y a las personas de cada biblioteca que los apoyaron en la realización de las creaciones!

Andrés Tavera, Mónica Arango, Astrid Lorena Carmona, María Juliana Yepes, Clara Mejía, Juan Camilo Rave, Yenny Valencia, Camilo Giraldo, Shirley Ortiz Zuluaga, César Augusto Pérez, Daniel Gómez Gómez, Mónica Saldarriaga, Simón López, Juan Daniel Olier, Juan Guillermo Ramírez, Marian Montoya Roldán, Mario A. Ceballos, Sebastián Ramírez Vásquez, Iván Mauricio Ortiz Restrepo, Vanessa De Los Ríos, Vanessa Duque, Cristian Hernández, Juliana Arango, Andrés Quintero, Mauricio Ospina, Andrea Osorio Sierra, Héctor David López, Sandra Vásquez, Yéssica Peña, Uriel Castaño Jurado, Yamilett Gallo Botero, Alejandro Cometa, Gabriel Londoño, Carolina Gallón, Juan David Monsalve, Lenyn Johana Córdoba, María Pía González, Hamilton Suárez Betancur, Henry Barros, Henry Álvarez, Carolina Roza Agudelo, Olga Acosta, Laura Mendoza Arroyave, Ana Carolina Pérez, Carlos Mauricio Castaño, Diana Catalina López, Steven Ocampo Bedoya, Adriana Aristizábal.

Las fotografías que aparecen en esta publicación fueron tomadas durante los talleres a los miembros del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín y talleristas que participaron en los encuentros y laboratorios de creación.

Licencia Creative Commons: Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional.
Distribución gratuita.

Índice

Presentación	10	Talleres	38	Desconferencias	94	Infraestructura Tecnológica	121
Y si pintamos una nueva palabra		T1 Fracasando En El Nintendo	44	1 Lectura de territorios	96	Infraestructura Tecnológica	121
María del Rosario Escobar Pareja		T2 Punto, Cadeneta y Cruz	50	2 Datos	97	Software Libre (herramientas instaladas)	122
Presentación Secretaría de Cultura		T3 Cacharriando Ando	56	3 Software libre	98	Arquitectura para la aplicación en desarrollo	134
ciudadana	11	T4 Yo Pongo, Todos Ponen	64	4 La invasión de los Topos Marxianos	102		
En las bibliotecas las tecnologías son para crear bienes comunes		T5 Wikitón Trabajo Colaborativo	70	5 Comunicación/Documentación de código abierto	104		
Presentación Bibliolabs - César Mazo	12	T6 Un Poquito de Paprika	74	6 Ruralidad en código abierto	107		
Territorios en Código Abierto y Colaborativo		T7 ¿Que, qué?	78				
Presentación Casa Tres Patios	26	T8 Faltan Cinco Pa' las Doce	80				
Documento de conceptualización y metodología	32	Procesos de Experimentación	84	Instructivos	110	Muestra de Creación y Experimentación	136
Metodología específica para talleres y encuentros	34	Recorridos y Mapas virtuales	86	I1 Lista de correos	111	Un aprendizaje donde ganamos doble	137
Gestión del conocimientos	36	Experiencias Interactivas para la presentación de contenidos	89	I2 Wiki	113	Fotografías	140
Banco de información y conocimiento	37	Mapas sonoros y Radiodifusión	90	I3 Pads	116		
				I4 Hot Glue	118		

BIBLIOTECA PÚBLICA
CENTRO OCCIDENTAL B

**BIBLIOTECA
PARQUE BIBLIOTECA DOCE DE O**

**BIBLIOTECA PÚBLICA PILOT
FILIAL TREN DE PAPEL-CAR**

BIBLIOTECA LA FLORESTA B

BIBLIOTECA EL LIM

PARQUE BIBLI

TOMÁS CARRA

PARQUE BIBLIOTECA PBRO. JOSE

**BIBLIOTECA SAN SEBASTIÁN PAR
DE PALMITAS LEÓN**

PARQUE BIBLIOTECA FERN

PARQUE BIBLIOTECA BELÉ

*PARQUE BIBLIOTEC
MANUEL MEJÍA VALLEJO-GUAYAB*

BIBLIOTECA POPULAR No2

FERNANDO GÓMEZ MARTÍNEZ

CTUBRE BIBLIOTECA SANTA CRUZ

O BIBLIOTECA CREM-GRANIZAL

LOS CASTRO SAAVEDRA

BIBLIOTECA SANTA ELENA

IONAR

OTECA

ASQUILLA-LA QUINTANA

É LUIS ARROYAVE-SAN JAVIER

QUE BIBLIOTECA

N DE GREIFF-LA LADERA

ANDO BOTERO-SAN CRISTÓBAL

N PARQUE BIBLIOTECA ESPAÑA-

A SANTO DOMINGO SAVIO

4L PARQUE BIBLIOTECA

JOSÉ HORACIO BETANCUR

SAN ANTONIO DE PRADO



PRESENTACIÓN

Y si pintamos una nueva palabra

María del Rosario Escobar Pareja
Secretaria de Cultura Ciudadana
Alcaldía de Medellín

Dibujar es emprender la tarea de pintar el papel en blanco, es un arte que en Medellín sabemos a partir de la figura de un palimpsesto. En esta ciudad nos hemos dedicado a rehacer las ideas y los conceptos heredados, y a darle nueva forma, bocetar y jugar para cambiar imaginarios y estructuras. La cultura es maestra de la reinvención.

Empezamos pasando tinta por la visión enciclopedia de las bibliotecas, y creamos en el 2005 los *Parques Biblioteca*, escenarios de aprendizaje, diversión y creación, y de la mano de las pequeñas bibliotecas se empezó a construir un modelo de gestión a partir del año 2012 que propone un verdadero aporte al desarrollo de la ciudadanía en torno a la lectura y la cultura. Luego, cuando todos comprendimos que las historias no solo están en los libros sino también en el encuentro, nos aventuramos a proponer *Bibliolabs*. Y fue en el 2014 cuando las bibliotecas públicas de Medellín se convirtieron en laboratorios, lugares para experimentar, tomar riesgos, y darle forma y sentido a la palabra *innovación*.

Bibliolabs es un ejercicio en el que la cultura digital potencia las capacidades de creación, aprendizaje autónomo y construcción colectiva de conocimiento. Un proyecto que borra los contornos de lo que entendemos por tecnología y biblioteca, y sin temor ni recelo empieza un nuevo dibujo en el que todos podemos participar.

Porque finalmente si algo es *Bibliolabs*, es la invitación abierta al trabajo colaborativo, al intercambio, la creatividad, al vínculo con el otro, con el barrio, con la memoria. Así que adelante, en esta obra todos somos invitados.

En las bibliotecas las tecnologías son para crear bienes comunes

Presentación Bibliolabs

César Mazo

El Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín propone lugares donde los ciudadanos, además de acceder a la información, pueden experimentar, jugar, aprender e intercambiar mediante tecnologías digitales. Este artículo cuenta cómo llegamos a una primera experiencia de laboratorios y trabajo colaborativo en las bibliotecas.

A pocos minutos de la muestra de creaciones y experiencias de *Bibliolabs*, *territorios en código abierto y colaborativo*, en el Parque Biblioteca León de Greiff – La Ladera, un grupo de técnicos de Cultura Digital del Sistema de Bibliotecas de Medellín, rodeaba a Juan Daniel, técnico de la biblioteca Santa Cruz, que acomodaba la máquina de videojuegos que trajo para el evento.

Al mueble artesanal de madera, pintado de azul y amarillo, le había instalado una pantalla y unos botones para que el videojuego funcionara. El avatar era la imagen de un joven del barrio que participó en la creación, él representaba al personaje que saltaba los obstáculos callejeros y recorría los lugares del barrio para llegar a la biblioteca.

Juan David, de San Antonio de Prado, probaba el juego. Mientras tanto, Mauricio, del Parque Biblioteca Doce de Octubre y Andrés, de la Biblioteca Granizal, preguntaban detalles a Juan Daniel y daban ideas sobre la máquina, que no tenía la palanca típica de una *Arcade*, ni ‘tragamonedas’, pero que ya se había convertido en la nueva atracción gratuita que ponía a los niños de Santa Cruz a competir por el turno para jugar.

En la conversación, se les ocurrió la idea de que entre sus compañeros se forme un grupo de interesados en hacer máquinas de videojuegos para las bibliotecas, pues al igual que en Santa Cruz, el servicio de internet es uno de los más solicitados por los chicos, que pasan horas en sitios de juego y redes sociales. Ellos ven en este videojuego una opción para que los niños y jóvenes conozcan más de sus territorios y su cultura mientras se divierten y aprenden en la sala de internet.

Esta fue una de las situaciones que se vivieron el día de las muestras de *Bibliolabs*, en la que los participantes de las 19 bibliotecas, presentaban las creaciones que estuvieron realizando durante varios meses en sus bibliotecas.

El evento consistía en una muestra de contenidos, experiencias y creaciones en proceso. No era una puesta en escena, ni las obras estaban terminadas. De hecho, a pocas horas del evento, algunas creaciones no funcionaban, a pesar de que sus creadores llevaban varios días sorteando los infortunios de *Murphy*. El jardín sonoro de La Quintana, la máquina de coser de Guayabal y el pesebre interactivo de La Ladera, fueron algunas de las muestras que angustiaron a sus creadores, como a Sebastián, de La Ladera, que preguntó si había pólizas para los fracasos.

El apoyo entre pares y el trabajo en equipo durante los talleres y las muestras, fue la prueba de que el evento en sí mismo era un laboratorio de creación, de generación de ideas, de resolución de problemas y de experimentación en tiempo real y de inspiración para nuevos proyectos.

Durante los talleres previos al evento, los participantes que aprendían de código de programación, herramientas para crear recorridos virtuales y mapas sonoros, se rieron con la idea de “fracasar en el nintendo” como premisa del trabajo colaborativo; pero cuando aparecieron las fallas técnicas de último momento, esta idea ya no les pareció divertida. Aún así persistieron, como lo decía otra de las premisas: ¡persistir, persistir, persistir!

Un deseo que se volvió realidad

Desde 2013, a través de diferentes espacios de discusión y de intercambio de ideas para formular el plan de Cultura Digital del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín, gestores de las bibliotecas se preguntaban cuál era la función de una sala de Internet en una biblioteca pública, más allá de brindar un acceso a navegar en la web.

Si bien, desde hace años, cada biblioteca había tenido una oferta de alfabetización en el manejo del computador, se preguntaban si estos programas debían tener características que los diferenciaron de los servicios de un café Internet o de la oferta de cursos de informática de una institución educativa.

En un primer momento, a través de la metodología *design thinking*¹, un grupo interdisciplinario de gestores y técnicos de las bibliotecas, propuso ideas y prototipos para resolver problemas relacionados con el uso de la tecnología digital y las redes en el ámbito de las bibliotecas públicas.

Al mismo tiempo, el Sistema de Bibliotecas definía su primer plan estratégico para dar norte a la gestión de los siguientes cuatro años. Por eso las preguntas sobre la Cultura Digital se hacían en relación con las áreas de impacto definidas en el plan: bibliotecas públicas como lugares de encuentro acogedores, acceso a información pertinente con el territorio, incidencia e intercambio de conocimiento; formación para el desarrollo humano integral y fomento de la innovación colaborativa.

Además, esta planeación estratégica, llevó al Sistema de Bibliotecas a definir una propuesta de valor, *-conectar los territorios para el desarrollo de la ciudadanía-*, mediante cuatro componentes planteados como canales y no como fines: fomento de lectura y escritura, servicios bibliotecarios, gestión social y cultural, y cultural digital.

¹ La metodología fue orientada por una empresa consultora. Como resultado se obtuvo el primer documento de planeación de cultura digital. Puede consultarse en <http://wiki.bibliolabs.cc/>

Aún sin tener la comprensión completa de esta dirección, en Cultura Digital, a partir de los ejercicios de conceptualización, planteamos una propuesta de valor, *-propiciar ambientes colaborativos en red-*, y comenzamos a trabajar a partir de unos lineamientos generales que contemplaban las alfabetizaciones múltiples, en vez de alfabetización digital, la creación de contenidos digitales y los espacios de experimentación. Así, empezamos a preguntarnos, hasta el día de hoy, por el sentido de la Cultura Digital en las bibliotecas.

¿Para qué la Cultura Digital en una biblioteca pública?

Aunque varias veces, en el comité, nos planteamos la necesidad de definir un concepto de Cultura Digital propio para el Sistema de Bibliotecas, optamos por plantear, más que una definición, unas reflexiones permanentes sobre el para qué de internet y las tecnologías digitales en las bibliotecas.

Mediante la metodología *Zoop* desarrollamos ejercicios grupales para definir unas categorías que orientaran el para qué de Internet en las bibliotecas del Sistema. Este ejercicio surgió de un proceso previo al *VII Encuentro Internacional, Bibliotecas Conectando Territorios*, en el que realizamos talleres con la Fundación Ratón de Bibliotecas en distintas comunas de la ciudad para definir y recoger las visiones sobre Cultura Digital² en las bibliotecas de Medellín.

Allí participaron bibliotecarios de distintas instituciones, e incluso, personas de las comunidades que visitan las bibliotecas. Aparte de estos encuentros, hicimos una sesión en el comité de Cultura Digital¹, en la que surgieron unas definiciones que aún están en construcción:

² Las relatorías y documentos del proceso de planeación y conceptualización de Cultura Digital pueden consultarse en la Wiki: <http://wiki.bibliolabs.cc/>

- Acceso a la información

Brindar acceso a los servicios digitales, con el fin de facilitar la comunicación y la información, y propiciar la inclusión que conlleve a reducir la brecha digital.

- Conectar

Propiciar espacios ciudadanos desde los cuales los usuarios pueden establecer comunidades e interacciones, a partir de los contenidos y el intercambio de información y publicaciones que se obtienen por las diferentes conexiones que permite la red.

- Formación

Generar procesos formativos en los que las personas aprendan el uso de las nuevas tecnologías, contribuyendo a la disminución de la brecha digital. Desde el aprendizaje colaborativo se tendrán en cuenta medios tecnológicos y el componente lúdico que permitirá promover la creatividad y la inclusión social.

- Generación de conocimiento

Facilitar la generación de conocimiento y potenciar ambientes colaborativos en red, que propicien comunidades de exploración, investigación y co-creación, que permitan soluciones y apuestas innovadoras a las distintas problemáticas y necesidades de los territorios.

El trabajo colaborativo

Una vez definimos estas categorías, abrimos un grupo de discusión en línea para discutir y profundizar en las definiciones. Así se generaron nuevas ideas sobre la relación de la Cultura Digital en las bibliotecas con los principios de la ética *hacker*, el *software libre* y el uso público y abierto de la información.

Además, en otra sesión, identificamos el potencial que tienen los espacios de discusión en la red para la creación conjunta, aunque reconocimos que adquirir

el hábito de participar en los foros en línea, dependía del tiempo disponible para la planeación, de la motivación personal y la pertinencia de los temas tratados en relación con las dinámicas y necesidades cotidianas en cada biblioteca.

Mientras que a los técnicos de Cultura Digital se les pedían más actividades que vincularan la tecnología con otros servicios de la biblioteca donde cada uno estaba, *-distintos al acceso libre y los cursos de informática-*, ellos discutían sobre el exceso de tiempo que debían dedicar a labor operativa de atención en la sala de internet, y en ocasiones de apoyo técnico, sin poder disponer de tiempos y espacios de creación e interacción fuera la sala.

Tuvimos discusiones largas sobre si reducir o no el tiempo de acceso libre o cómo proponer otras actividades sin negar el derecho del ciudadano a elegir qué hacer cuando se conecta a Internet. Asimismo, reconocíamos que en el servicio de atención de la sala, se tenía contacto permanente con personas de la comunidad, y que si no fuera por este, muchos usuarios no irían a la biblioteca.

Después de varios meses de reflexión coincidimos en la necesidad de emprender acciones para dar solución a las demandas cotidianas del servicio de internet, y al mismo tiempo fortalecer los procesos de creación y formación, con iniciativas acordes a la propuesta de los ambientes colaborativos en red.

En una de las sesiones de trabajo, aplicamos un pequeño formulario para diagnosticar si las iniciativas de Cultura digital en las bibliotecas correspondían al sentido que habíamos definido. Sin hacer un análisis muy detallado, interpretamos que había un bajo porcentaje de acciones que le aportarían a las categorías Conectar y Generación de Conocimiento. Entre las causas, se concluyó que se requería una apropiación de los conceptos de Cultura Digital en el grupo de trabajo e incentivar el trabajo colaborativo entre los grupos de las bibliotecas.

¿Cómo mantener el servicio de acceso libre a Internet sin perder de vista el sentido de Cultura Digital que veníamos construyendo como bibliotecas públicas?

¿Cómo generar espacios de creación e intercambio de conocimiento para fortalecer el servicio y las iniciativas de Cultura Digital?

Para continuar la construcción, realizamos una sesión en la que el grupo dio ideas sobre cómo incentivar el trabajo colaborativo. Algunas de ellas fueron:

- Posibilitar metodologías de planeación y de trabajo desde el plan operativo de la biblioteca, que estimulen el trabajo en equipo, en vez de las iniciativas o tareas por roles.
- Ingeniarse formas de articulación con gestores y técnicos de Fomento de Lectura, Gestión Social y Cultural, y Servicios Bibliotecarios.
- Si queremos que el trabajo colaborativo sea una metodología en las bibliotecas y fortalecer proyectos con la comunidad, no puede encargarse como algo obligatorio, porque en el momento en que la gente lo tome como tarea, puede perder parte de su valor.
- Comprender el rol del técnico de Cultura Digital en las bibliotecas, más allá del cuidado de la sala de internet y el apoyo técnico.
- Retomar la idea de intercambios y visitas a otras bibliotecas que se tuvo en algún momento en el Sistema de Bibliotecas para intercambiar ideas, metodologías y recursos.
- Fomentar que la sala de internet sea un espacio de interacción y de trabajo para todos los que trabajan en la biblioteca, independiente de los roles.

Una vez se definió la necesidad de fortalecer el trabajo colaborativo y las competencias en el grupo de trabajo, se empezó a formular la convocatoria para invitar a una organización que desarrollara un proceso de formación, orientado a la creación colaborativa y a los aprendizajes de Cultura Digital entre las personas de las bibliotecas.

BIBLIO + LABS

Pasaron varios meses mientras se realizaba la convocatoria, selección y contratación de la organización. Mientras tanto, continuamos buscando alternativas para generar propuestas y seguir conceptualizando. Sin el ánimo de llegar a una definición, comenzamos a hablar de *Bibliolabs* e hicimos otro ejercicio de clasificar las iniciativas que cada biblioteca tenía en Cultura Digital, de acuerdo con cuatro componentes:

- Uso público y libre
- Medios interactivos de comunicación
- Experimentación tecnológica
- Gestión de conocimiento en red

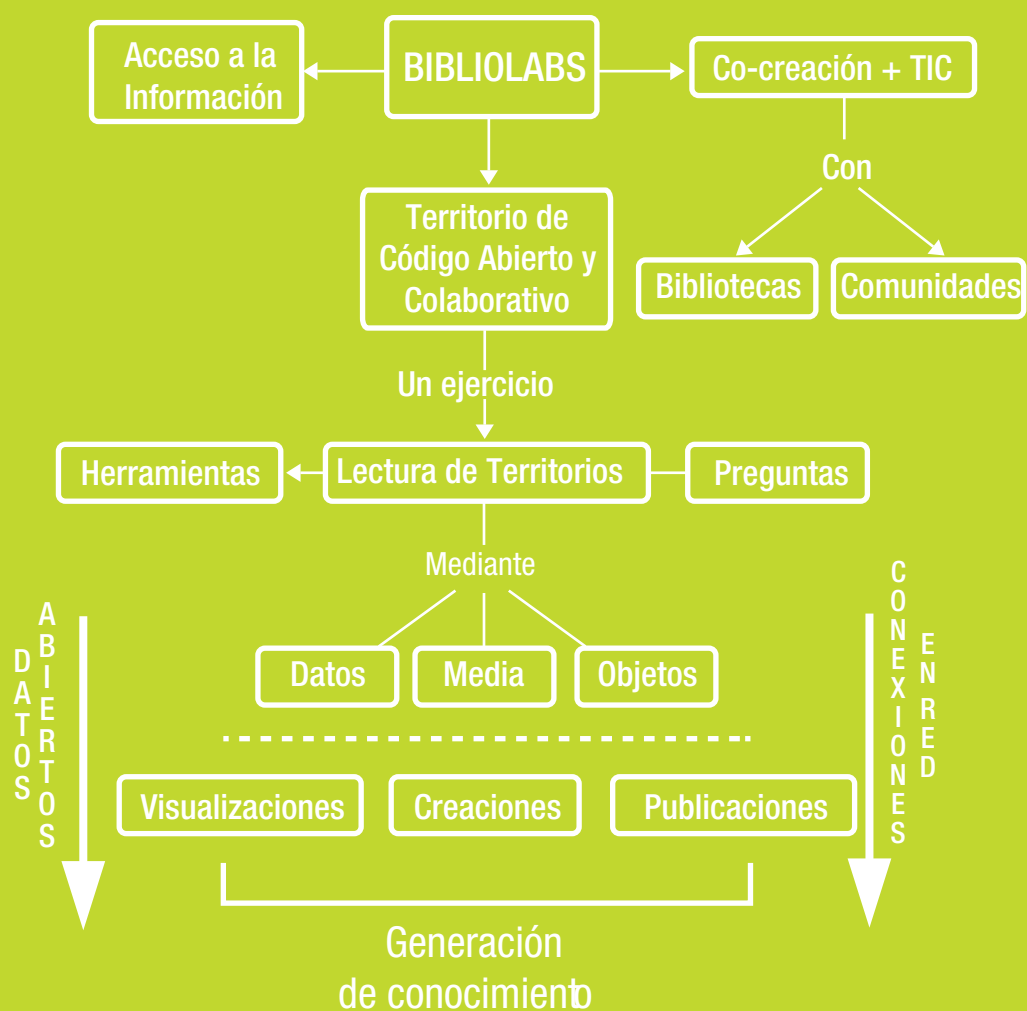
En los ejercicios, visualizamos que estos componentes no se reducían a las iniciativas de Cultura Digital, sino que tenían una transversalidad con los otros canales: fomento de lectura y escritura, gestión social y cultural, y servicios bibliotecarios.

En principio, propusimos un trabajo conjunto con los gestores sociales y culturales y orientar el proceso formativo que estábamos planeando, a la *lectura de los territorios*, con la idea de que se pudiera vincular cualquier iniciativa de los distintos grupos de trabajo en las bibliotecas.

Cuando en el comité de Cultura Digital, socializamos la propuesta con el grupo de gestores sociales y culturales y algunos gestores y técnicos de servicios bibliotecarios, precisamos que *Bibliolabs* era una propuesta metodológica, que tenía como principio la experimentación y no partía de una definición única y concluida, sino que se crearía desde la experiencia.

Proponíamos tener la experiencia de “conectarnos” como bibliotecas y como grupos de trabajo, a partir de los ejercicios de *lectura de territorios* y generación de información en diversos medios. Las acciones que emprendiéramos no requerían plantear nuevos proyectos en las bibliotecas, al contrario, permitía trabajar en el fortalecimiento de las iniciativas existentes.

Una vez que estábamos listos para comenzar el proceso con la Fundación Casa Tres Patios, que fue elegida en la convocatoria, sintetizamos la propuesta en un esquema:



Manos a la obra

En consonancia con lo construido en el grupo y con el propósito planteado, se había formulado una convocatoria que permitía a las organizaciones proponentes, la flexibilidad para diseñar la ruta metodológica; y además no exigía tener definidos unos productos específicos en la propuesta, puesto que se generarían durante el proceso, según las necesidades y dinámicas del grupo de participantes de las bibliotecas. La singularidad del proceso, exigía relacionamiento basado en la colaboración, la construcción conjunta y la comunicación permanente, entre el Sistema de Bibliotecas y la organización elegida.

Acogimos la propuesta de los Territorios en Código Abierto y Colaborativo (TCAYC), que planteaba Casa Tres Patios, y la definimos como el proceso a través de los talleres y el desarrollo de herramientas, con el que experimentaríamos la propuesta metodológica de *Bibliolabs*. Cuando nos preguntábamos cuál era la diferencia entre TCAYC, explicábamos que era el nombre de esta primera experiencia de *Bibliolabs*, que al mismo tiempo podría entenderse como sinónimo o como un punto de partida para definir qué sería *Bibliolabs*.

La formación comenzó con la ruta de ocho talleres quincenales con 40 personas de las bibliotecas. Luego, se propusieron encuentros semanales para experimentar por grupos más pequeños, a los que fueron llegando otros participantes.

Luego de un tiempo en el que los grupos y talleristas se fueron sintonizando con la lógica del proceso, comenzó a crecer la motivación y la colaboración entre los talleristas de Casa Tres Patios, a su vez integrantes del colectivo Unloquer, y el grupo de bibliotecas. La propuesta de los talleres, se convirtió en una experiencia colectiva, en el que ya no hablábamos de un proceso de formación, sino de un proyecto conjunto: *Bibliolabs, territorios en código abierto y colaborativo*.

En la experiencia, pudimos identificar que es posible un trabajo entre distintas bibliotecas y organizaciones, en el que converjan las dinámicas administrativas propias de las instituciones públicas y las dinámicas de las fundaciones y colectivos.

A través de los talleres y encuentros de TCAYC reconocimos el valor que tienen los espacios de intercambio espontáneo de ideas y aprendimos que el trabajo colaborativo no es una idea romántica, sino que implica negociar, sacar provecho de las divergencias, tener confianza y una comunicación abierta y permanente.

Capital de red social y de conocimiento

Para comprender la propuesta de los ambientes colaborativos fue necesario llevarla a la práctica. El resultado fue el capital de red social, evidenciado en un grupo de bibliotecas cohesionado, motivado e inspirado por la acción colectiva y la creación de recursos comunes.

Cada participante, desde su experiencia singular podrá valorar el potencial de la Cultura Digital, entendida como un tejido de interacciones sociales, en el que se amplían las posibilidades de pensamiento grupal y el espíritu cooperativo.

Además de ese capital intangible, las herramientas tecnológicas que implementamos, contribuirán a una gestión de la información y el conocimiento, a la toma de decisiones sobre lo que hacemos, sobre cómo lo hacemos y cómo lo evaluamos. Además de encuentros para la creatividad, se requiere una serie de pasos ordenados y unos procedimientos rigurosos que ayuden a convertir la sociabilidad y el conocimiento colectivo en formas de planeación y gestión.

La promesa de generar espacios abiertos para la creación con las comunidades es posible si continuamos posibilitando este tipo de experiencias, que mueven a los grupos a trabajar desde el interés y la inspiración, así como los hackers en sus garajes inventaron las tecnologías de la cooperación que tenemos en la actualidad.

Hoy, el trabajo colaborativo y el código abierto, dos términos de los que se habla mucho, son una realidad en el Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín.

Logros

- El proceso correspondió con las necesidades específicas y tácitas que había planteado el grupo de Cultura Digital durante la construcción en los comités
- Acorde con el propósito del proceso, el grupo de participantes quedó motivado e inspirado para seguir trabajando en espacios e iniciativas conjuntas
- Las bibliotecas no tuvieron que modificar su plan de trabajo ni agregar nuevas iniciativas para participar en este proceso
- Se posibilitó la participación de las bibliotecas, de acuerdo a su trayectoria, intereses, necesidades y recursos disponibles
- El proceso ayudó a rescatar ideas y proyectos que estaban formulados en las bibliotecas, pero que no se habían podido implementar
- La dirección del Sistema dio la autonomía y la flexibilidad que se requerían para que la experiencia fuera consecuente con la construcción y escucha permanente que se dio en el grupo
- Se dio una experiencia de articulación entre los canales de Gestión social y Cultural y Cultura Digital. En varias bibliotecas se dio la articulación entre los cuatro canales
- Al inicio del proceso de formación se conformaron unos grupos de participantes de los talleres y durante el proceso fueron llegando nuevos participantes de las bibliotecas, por iniciativa e interés de cada uno
- Se recuperaron y fortalecieron iniciativas relacionadas con la dinamización de la memoria local
- Los técnicos de Cultura Digital mostraron su capacidad de liderazgo en iniciativas de creación de información en diversos medios y lenguajes; y su versatilidad para el trabajo creativo, técnico y operativo

- Se implementaron herramientas digitales para la publicación y gestión de información y contenidos mediáticos, además de herramientas útiles para la planeación, gestión y evaluación de los planes operativos de las bibliotecas
- Quedaron disponibles dispositivos tecnológicos para continuar el trabajo de creación y experimentación con interfaces físicas y digitales
- Las personas de los distintos territorios que participaron en las experiencias, pudieron encontrarse para ver sus creaciones e interactuar con creaciones de otras comunidades

Dificultades

- Por los cronogramas en los que se logró formular y contratar el proceso, hubo poco tiempo para que los talleristas, antes de iniciar las actividades, se familiarizaran con las dinámicas de trabajo de las bibliotecas, lo que les exigió un proceso rápido de adaptación y planeación apresurada de las actividades
- La cantidad de tareas y actividades que las bibliotecas tenían en marcha durante el año, dificultó que los participantes tuvieran mayor posibilidad de participar activamente desde el comienzo del proceso formativo
- Por las dinámicas propias del servicio en cada biblioteca, se presentaron dificultades para que los participantes asistieran a los talleres y encuentros
- Los grupos de trabajo todavía no están habituados a procesos de planeación y seguimiento a actividades realizadas entre distintos roles y canales
- Por tratarse de un proceso que se fue definiendo a partir de la experiencia, se hizo difícil que los participantes de los talleres propusieran desde el comienzo, una forma de articulación en la biblioteca
- Al no tener la participación de todos los técnicos de Cultura Digital, ya que debían estar al tanto de la atención de los servicios y espacios de las salas de internet, se requirió un mayor esfuerzo en la comunicación de los participantes con sus compañeros.

Retos

- Continuar trabajando en estrategias para disminuir la cantidad de tiempo y esfuerzos en tareas operativas, especialmente la de asignación manual de turnos, sin desconocer que el servicio de acceso libre a internet en la biblioteca es un servicio de mucho potencial y que permite el contacto con las comunidades
- Continuar con las adecuaciones de infraestructura necesarias para la experimentación tecnológica y la producción de contenidos hipermediales
- Ajustar las metodologías y herramientas de planeación, gestión y evaluación a las dinámicas de trabajo articulado entre grupos y bibliotecas
- Definir los mecanismos técnicos y metodológicos de gestión de información y contenidos que han venido surgiendo en estas iniciativas
- Expandir el proceso a todo el grupo de trabajo de cada biblioteca, sin convertirlo en una imposición o una obligación
- Mantener los estímulos al trabajo creativo por medio de espacios y metodologías que ayuden a obtener resultados gratificantes
- Consolidar, desde las iniciativas y las metodologías de cada biblioteca, la apertura de los espacios de creación con la comunidad, artistas, colectivos, organizaciones comunitarias y ciudadanos
- Fortalecer la articulación con instituciones, organizaciones, universidades y programas interesados en el fomento de iniciativas de creación y generación de conocimiento

Territorios en Código Abierto y Colaborativo

Presentación Casa Tres Patios

Bibliolabs: Territorios en Código Abierto y Colaborativo es una iniciativa de la Secretaría de Cultura Ciudadana, realizada mediante un trabajo conjunto con Casa Tres Patios (C3P), una fundación sin ánimo de lucro, que actúa como plataforma innovadora para las prácticas artísticas contemporáneas y promueve su difusión con artistas, docentes y el público en general, a través de diversos programas como: Exposiciones, Residencias de Artistas, Tardes de Patio, Talleres Itinerantes, Prácticas Pedagógicas, CuBO.X, Afuera del CuBO y la Cátedra C3P.

Este proceso de formación y de co-creación en las bibliotecas, tuvo la participación de Un/Loquer, un colectivo creado desde el 2009, que opera por medio de gestión autónoma y desarrolla propuestas de corte experimental, crítico y vinculante hacia el desarrollo sostenible, el reciclaje, los reusos y apropiaciones desde todas las manifestaciones artísticas incluyendo las sonoras, la tecnología, la ecología y la economía y su relacionamiento entre sí.

En la experiencia participó un grupo de 40 personas del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín, quienes a su vez vincularon a otros compañeros de las bibliotecas y de las comunidades. Durante el proceso de laboratorios de experimentación se implementó una metodología de trabajo colaborativo a través de las premisas del colectivo Un/Loquer “No temor al fracaso”, “Error sin censura”, “Experimentación”, “Confianza”, “P2P”, “Preguntar”, “Crítica”, entre otras.

Durante los laboratorios, talleres y encuentros, se obtuvieron logros, resultados, fracasos, errores, ensayos y compromisos, de aquellos que día a día recorren los territorios, y junto a sus comunidades realizan lecturas de sus lugares,

construyendo narraciones y compartiendo historias sobre nuestra identidad y memoria.

El proceso de talleres y experimentación, es el inicio de *Bibliolabs* como una plataforma de trabajo colaborativo, en donde se ha tenido la posibilidad de encontrarse, conversar, discutir, debatir, aprender, construir y conectar. El “compartir” es un principio fundamental en el desarrollo de este proceso, que hasta ahora apenas está iniciando, y aspectos como la tecnología y las herramientas son la representación del trabajo colaborativo, abierto y desinteresado.

El proceso se dio en una construcción conjunta y co-creativa, un diálogo sobre el quehacer con las comunidades, una conexión entre cada participante del proceso y los territorios, una lectura minuciosa y creativa de los contenidos generados, y una búsqueda de posibilidades de creación e interacción con el otro, como universos de socialización de experiencias.

Para Casa Tres Patios es importante este proyecto porque incorpora filosóficamente algunos de los valores más importantes para la Fundación. En el proyecto y los métodos de los talleres el libre compartir de conocimiento y la colaboración son fundamentales no solo en la ejecución de los laboratorios pero también forman parte de los contenidos de los talleres. Esa integración de la metodología y los resultados es lo que le da el valor agregado al proyecto. Además de ser conceptualmente coherente con la misión y visión de C3P estos dos aspectos son importantes para instituciones, empresas y el desarrollo de una sociedad y sobre todo una sociedad como la de Medellín y Colombia.

SOFTWARE LIBRE
EXPERIMENTACIÓN ARTÍSTICA Y TECNOLÓGICA
MEDIOS DIGITALES
APLICATIVOS
LECTURA DE TERRITORIOS
CONTENIDOS
HIPERMEDIALES
RECORRIDOS SONOROS
TRABAJO COLABORATIVO
CÓDIGO CREATIVO
RECORRIDOS VIRTUALES
INICIATIVAS
BIBLIOTECAS



Con un mismo fin,
mirando hacia el
mismo lado.

Documento de Conceptualización y Metodología



Metodología específica para talleres y encuentros

Se proponen talleres formativos en los cuales se manejan tres momentos esenciales que fueron transversales a lo largo de los talleres y de la propuesta en general. Estas etapas corresponden a la metodología implementada dentro del Sistema de Bibliotecas en donde son nombradas como Exploración, Co-creación, y Puesta en común. En el caso de estos talleres serán nombradas respectivamente de la siguiente manera:

DESPERTANDO LA CURIOSIDAD: Poner en conocimiento entre los participantes sus curiosidades, prácticas actuales y maneras de relacionarse con la comunidad a la que irradian. Así mismo, hacer posible la interacción entre pares, las diferentes dimensiones de la participación y hacer uso de la inteligencia colectiva para asumir acciones autónomas que contribuyan al trabajo colaborativo. Se experimenta el error sin censura, el error como acierto, la posibilidad de encontrar nuevos retos, de hallar otras respuestas a preguntas formuladas o que estaban a la espera. En esta etapa podremos copiar, modificar, adaptar y compartir lo que se construye en colectivo. Aprenderemos a no evitar lo que en apariencia es difícil.

MANOS A LA MASA: Exploraremos el territorio de manera que se generen conexiones temáticas y narrativas entre las personas y espacios, así como la creación de contenidos que den cuenta de la experiencia.

Una etapa que hace posible la vinculación permanente de las conexiones locales y comunitarias donde se promueve de una manera dinámica y en constante cambio el conocimiento que se está generando en el territorio. En esta etapa se presentan actividades que posibilitan la autonomía y la capacidad de interacción y colaboración en las redes físicas y virtuales, con el fin de que

cada persona pueda llevar a cabo procesos formativos permanentes de auto-educación, sin necesitar de un guía o tutor y sin dejar de lado el aprendizaje en grupo.

PUBLICAR EXPERIENCIAS, COMPARTIR: Revisar las prácticas, recapitular los aprendizajes, frustraciones, asombros, certezas, incertidumbres. La documentación paso a paso de todos los involucrados en el proyecto es parte de la materia compilada, a la vez que sirve de insumo para sistematizar y replicar lo aprendido. En las tecnologías libres encontramos una adecuada manera de realizar la documentación nutrida del proceso, que fomente el conocimiento abierto y compartido.

Los talleres también fueron transversalizados por la filosofía del colectivo Un/Loquer, que está basada en sus premisas. En cada sesión se profundizó en una de estas:

PREMISAS UN/LOQUER

1. Fracaso/ No temor
2. Error sin censura
3. Experimentación/ lo desconocido
4. P2P/ no jerarquía/ diversidad
5. Preguntar
6. Trabajo colaborativo/ Inteligencia colectiva/ / Diversidad/ Copiar - Modificar -Adaptar
7. Crítica

Gestión del Conocimiento

Uno de los retos que tiene el Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín es definir que va entender éste como conocimiento, y cómo además va a gestionarlo, es decir, almacenarlo, conservarlo, usarlo, modificarlo, innovar y permitir el acceso a todas las personas, cómo el conocimiento que el Sistema está generando en su trabajo directo o indirecto.

En este sentido, debemos entender como “Conocimiento Tangible” todo aquello que el personal del Sistema genera, el archivo administrativo, el archivo del Sistema o la colección, las bibliotecas o centros de documentación, el material audiovisual, (etc), los informes de los empleados, los proyectos, los relatos, la memoria, los testimonios, en general todo aquello que permita ser almacenado y luego consultado para investigación.

Es así como proponemos alejarnos de la definición tradicional de Gestión del conocimiento,

y construir la suya propia, orientada hacia algo que tienda hacia la idea de Gestión del conocimiento colectivo.

Esta nueva definición de Gestión del conocimiento, va orientada a un entendimiento integral de lo que es en un sentido amplio la información y su relación con la misión del Sistema, salvaguardar la “memoria”, entendiendo memoria como todo aquello que genera el Sistema en sus diferentes procesos, y que al hacer esto podrá luego hacer uso de ella, y en algún momento se puede convertir en una herramienta para que la comunidad al rededor de las Bibliotecas vea su trabajo y su importancia.

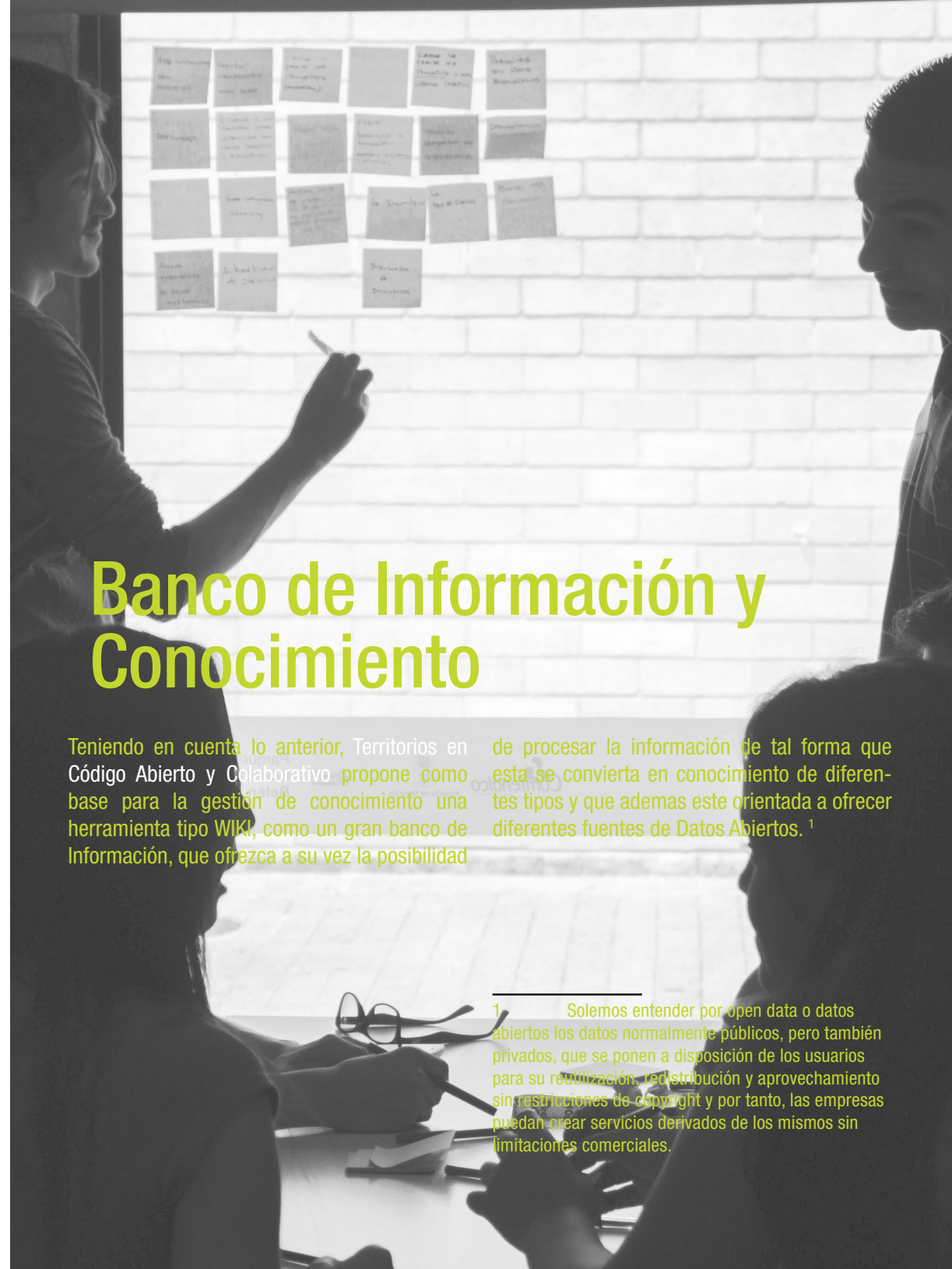
En los procesos de “Gestión de Conocimiento” deberían intervenir herramientas tecnológicas que sirvan de almacenamiento, catalogación, consulta, re-construcción, y ordenamiento de la información, por lo general todas estas herramientas están conectadas e interactúan entre sí.

Banco de Información y Conocimiento

Teniendo en cuenta lo anterior, Territorios en Código Abierto y Colaborativo propone como base para la gestión de conocimiento una herramienta tipo WIKI, como un gran banco de Información, que ofrezca a su vez la posibilidad

de procesar la información de tal forma que esta se convierta en conocimiento de diferentes tipos y que además este orientada a ofrecer diferentes fuentes de Datos Abiertos.¹

1. Solemos entender por open data o datos abiertos los datos normalmente públicos, pero también privados, que se ponen a disposición de los usuarios para su reutilización, redistribución y aprovechamiento sin restricciones de copyright y por tanto, las empresas puedan crear servicios derivados de los mismos sin limitaciones comerciales.



Talleres

EJES DE ACCIÓN

Territorios en Código Abierto y Colaborativo
propone en sus talleres un ejercicio con tres
ejes principales de acción:

1

Formas de hacer:
PREMISAS que proponen
discusiones sobre
formas de hacer no tradicionales.

2

Ejercicio colaborativo de
LECTURA DE TERRITORIO:
Temáticas relacionadas con el ejercicio
mismo de trabajo colaborativo
en las bibliotecas que aportan al objetivo
final del proyecto.

3

Documentación de procesos:
HERRAMIENTAS de código abierto
que sirven para documentar todo el proceso,
ya sea a nivel del equipo dinamizador como
de los participantes de las
Unidades de Información.



SEMANA DEL 11 AL 15 DE AGOSTO

Parque Biblioteca
Presbítero José Luis Arroyave - San Javier



SEMANA DEL 25 AL 29 DE AGOSTO

Parque Biblioteca
Tomás Carrasquilla - La Quintana



SEMANA DEL 8 AL 12 DE SEPTIEMBRE

Parque Biblioteca
Presbítero José Luis Arroyave - San Javier



SEMANA DEL 22 AL 26 DE SEPTIEMBRE

Parque Biblioteca
Presbítero José Luis Arroyave - San Javier

FRACASANDO EN EL NINTENDO®

Levantarse de las caídas
Qué sí - Qué no
Insistir
Definir gustos

#BIBLIOLABS
TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

PUNTO CADENETA Y CRUZ

P2P
Intercambio
Inteligencia Colectiva
Diversidad

#BIBLIOLABS
TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

CACHARRIANDO ANDO

Experimentar
No miedo a lo desconocido
Hazlo tú mismo
Hazlo con otros
Reutilizar/Investigar

#BIBLIOLABS
TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

YO PONGO TODOS PONEN

Copiar
Modificar
Adaptar

#BIBLIOLABS
TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

OPERA:

CasaTresPacios

UN PROYECTO DE:



OPERA:

CasaTresPacios

UN PROYECTO DE:



OPERA:

CasaTresPacios

UN PROYECTO DE:



UN PROYECTO DE:

CasaTresPacios

Medellín

Alcaldía de Medellín

Medellín

LECTURA VIVA

SISTEMA DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE MEDELLÍN

OPERA:

CasaTresPacios

Medellín

Alcaldía de Medellín

Medellín

LECTURA VIVA

SISTEMA DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE MEDELLÍN



SEMANA DEL 6 AL 10 DE OCTUBRE
Parque Biblioteca Belén



SEMANA DEL 20 AL 24 DE OCTUBRE
Parque Biblioteca Belén



SEMANA DEL 4 AL 7 DE NOVIEMBRE
Biblioteca La Floresta



SEMANA DEL 18 AL 21 DE NOVIEMBRE
Biblioteca La Floresta

WIKITON TRABAJO COLABORATIVO

*Experiencia interactiva para la presentación de contenidos

*Recorridos sonoros y medios de difusión

*Recorridos virtuales

15

#BIBLIOLABS
TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

UN POQUITO DE PAPRIKA

CRÍTICA

TRABAJO
COLABORATIVO

16

#BIBLIOLABS
TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

QUE QUÉ?

Preguntar
Preguntar
Preguntar
Preguntar
Preguntar

17

#BIBLIOLABS
TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

FALTAN CINCO PA' LAS DOCE

Diversión

Comprensión

Hacer

Claridad

18

#BIBLIOLABS
TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

T1

FRACASANDO EN EL NINTENDO

La experiencia nos dice que para hacer un trabajo en equipo exitoso, es fundamental primero conocernos como personas y generar confianza en el grupo.

Por esta razón, decidimos que este sería uno de los objetivos principales a desarrollar en el primer encuentro con los participantes. Una estrategia para lograrlo es presentarnos como iguales, rompiendo la brecha entre talleristas y participantes, pues nuestra labor es mezclarnos con el grupo y dinamizar ejercicios útiles que aporten a un objetivo final: un ejercicio colaborativo de lectura de territorio documentado en una plataforma abierta y que usa herramientas de código abierto.

Por otro lado, planteamos el fracaso como un premisa fundamental para el taller y como un elemento transversal a las actividades planteadas. Éste lo entendemos como un componente

esencial para la construcción de conocimiento, pues no solo nos sirve como un ejercicio para aprender de nuestros errores y así replantear nuevas estrategias en nuestro quehacer. También, en ocasiones, el fracaso mismo se convierte en un éxito accidental.

El fracaso, además, lo vemos como un lugar común desde el cual podemos empezar a generar confianza con los participantes: nadie está exento de éste, y lo hemos experimentado en muchos aspectos de la vida, no solo en lo laboral. Por eso, cuando comenzamos por hablar de nuestros fracasos, hacemos que todos seamos iguales, logramos entender al otro y así la confianza prevalece.

Además de lo anterior, tenemos claro que la tecnología no necesariamente se entiende desde un conjunto de dispositivos o de aplicaciones, y que los conceptos básicos para aprender a usarla pueden impartirse de diversas formas. Por esto, decidimos darle un espacio en los talleres a ejercicios análogos que permitan una comprensión distinta de las herramientas, para luego realizar la transición hacia lo digital, buscando herramientas que apoyen la gestión de información y las sistematización del proceso.



Y... ¿cómo logramos esa confianza?

Buscamos la identidad de cada participante y de nuestro equipo, retratándonos con fotografías instantáneas. Estas imágenes se repartieron luego al azar entre todos los participantes, de modo que cuando una persona se presentara, quien tuviera su foto debía anotar en ella su información personal, y resaltar mediante el uso de hashtags (#Loquesí y #Loqueno) sus gustos y disgustos en general. Dispusimos, además, de un mapa proyectado de la ciudad de Medellín, en el que cada uno debía ubicar geográficamente a la biblioteca de donde viene la persona de la fotografía. Con este ejercicio nos dimos la opción no solo de conocer a los

demás, sino de reconocernos a nosotros mismos de una manera diferente.

Solo cuando nos reconocemos somos capaces de aceptar y afrontar nuestros fracasos. Pero **¿cómo aceptamos el fracaso en este taller?**

No hay fracaso sin antes haber actuado, ejecutado una acción o experimentado con algo. Así pues, en este taller les brindamos a los participantes una herramienta tecnológica para la construcción de sitios web: **Hot-Glue** (<http://hotglue.me/>).

Para esto, les ofrecimos una serie de instrucciones simples, aunque un poco abstractas, para que los participantes experimentaran y se apropiaran de la herramienta por cuenta propia. Sin embargo, por la complejidad de las instrucciones y la falta de tiempo, ellos fracasaron en el intento... Pero, aunque ellos no lo sabían, esa era la idea.

Generamos intencionalmente que los participantes tuvieran muchas preguntas en la cabeza,

se sintieran confundidos y con la sensación del fracaso, y así aprovechamos ese estado mental para proporcionarles, a través de una reflexión y ejemplos concisos, la idea de que el fracaso no es algo negativo, ni es un punto muerto al que llegan nuestros proyectos y ambiciones, sino que es un punto de partida, un elemento que incentiva a la creatividad y nos motiva a encontrar nuevas alternativas para la solución de nuestros problemas y necesidades.

Pasando de lo análogo a lo digital.

Siguiendo la temática del fracaso, propusimos a los participantes que nos contaran diferentes fracasos a nivel personal y laboral, además de lo que han aprendido de ellos. Esto lo realizamos con un ejercicio de microblogging análogo, en el que nos relataron sus experiencias mediante los hashtags #mifracaso, #miaprendizaje, #elfracasodelabiblioteca, y #elaprendizajedelabiblioteca, escribiéndolos en fichas bibliográficas, que posteriormente pegaron en un tablero para que entre todos intentáramos organizar y sistematizar la información.

Como era de esperarse, la cantidad de información recopilada hizo difícil la tarea de sistematizarla de manera análoga, por lo que les propusimos a los participantes una nueva herramienta: **Status** (<https://status.io/>).

Esta es una herramienta de microblogging de código abierto, que permite escribir textos cortos y organizar y recopilar la información a través de hashtags de manera automática. Los participantes se dispusieron a transcribir y digitalizar la información usando Status y así pudieron ver cómo realizar un mismo ejercicio de manera análoga y digital y cómo esta última puede facilitar mucho más el proceso.



“Reflexionar regularmente sobre el fracaso personal dentro del aprendizaje en las bibliotecas y como equipo de trabajo, podría arrojar resultados interesantes.”

Henry Barros



T2

PUNTO
CADENETA Y CRUZ

¿Se han preguntado
alguna vez qué
conexiones tienen
con el mundo que los
rodea?

Pues, bien, el propósito central en el segundo encuentro de Territorios en Código Abierto y Colaborativo, que llamamos “Punto Cadeneta y Cruz” era eso, conocer las iniciativas de lecturas de territorio de las diversas bibliotecas para encontrar puntos de relación entre ellas. La propuesta de valor del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín es conectar los territorios de la ciudad, y por esto Bibliolabs, Territorios en Código Abierto y Colaborativo propone conectar primero a las bibliotecas entre sí.

¿Y cómo partimos?

Identificamos las acciones e iniciativas que se realizan en cada Unidad de Información para que luego los mismos participantes se den cuenta de las relaciones que existen entre sus iniciativas, y así puedan conectarse y trabajar colaborativamente. Y si hablamos de trabajo colaborativo, debemos implementar una metodología que lo fundamente, así que nuestra implementación se basó en el modelo P2P “Peer to Peer”, con el que se genera la comprensión de sistemas que se comportan de manera distribuida a partir de nodos y aristas que establecen relaciones y permiten un intercambio directo de información **¡Ideal para nuestros propósitos!**

Recorrido del Taller:

¡Activa la actitud de los participantes!

Despertar la mente y el cuerpo de los participantes hace parte del desarrollo de los talleres, así que nuestra primera actividad la basamos en un ejercicio de activación, donde los movimientos y la concentración de las palabras hacían parte fundamental del juego para no quedarse por fuera.

Identifica, comparte y conecta

En el punto central del taller, identificamos diversas acciones que se realizan en el día a día en las Unidades de Información y que común e inconscientemente se realizan paralelamente junto a las otras Bibliotecas. Estos elementos o instrumentos compartidos fueron categorizados y tomamos como referencia los que se conectan en esencia unos con otros. Estos elementos fueron las siguientes categorías: - Biblioteca - Acción - Objetivo - Horario - Públicos - Medios o herramientas – Espacio.

Y...
¿cómo
hacemos
un arquetipo
de conexión
de esos
elementos
entre las
Bibliotecas?

Para dar forma y visualizar las conexiones entre las bibliotecas, basados en el modelo P2P, el taller finalizó con un ejercicio didáctico en el que análogamente se establecieron relaciones entre las bibliotecas dependiendo de los elementos que compartían comúnmente.

La idea era conectar esos nodos (cada nodo siendo una actividad o iniciativa) a través de unas redes, que en este caso materializamos con tarjetas, tubos y cuerdas que formaban redes tangibles y que implícitamente se relacionaban entre sí. Dichas redes mostraban cómo las bibliotecas tenían más que libros en común, compartían metodologías, proyectos, ideales y diversos puntos de vista sociales que en un futuro cercano pueden proyectar los territorios como campos en potencia de aprendizaje colaborativo.

“La importancia en reconocer las iniciativas de otros Parques Biblioteca va en función de que como sistema somos una red, y esto nos permite vincularnos con los públicos que trabajamos, los objetivos y los servicios bibliotecarios.

Daniel Gómez

También es fundamental para no empezar desde cero cuando otros han implementado iniciativas que son similares.”



T3

CACHARRIANDO ANDO

¡Nuestra razón!



Para el Sistema de Bibliotecas, Casa Tres Patios y Un/Loquer, resulta esencial trabajar con herramientas de código abierto, pues éstas van de la mano con la filosofía de trabajo colaborativo que desean desarrollar las bibliotecas. Recordemos que un Código Abierto es un software libre, gratuito, cuyo código puede manipularse y modificarse de acuerdo a nuestros intereses; además con éste nos referimos también a un concepto de libertad para la circulación del conocimiento y el libre acceso a este, es decir ¡trabajo colaborativo!

En este tercer encuentro, los Técnicos de Cultura Digital y Gestores Sociales y Culturales de las bibliotecas tuvieron la oportunidad de conocer distintas herramientas digitales de código abierto que les ofrecen nuevas formas de desarrollar y visualizar sus actividades.

¿Cómo enganchamos a los participantes?

Quisimos realizar una feria tecnológica para ellos, cuyo espacio disponía de 5 estaciones, cada una mostrando distintas herramientas digitales e interfaces físicas de código abierto ¡un recorrido para experimentar!

¡...Y nos pusimos a cacharriar!

Con esta feria, los participantes encontraron un nuevo abanico de posibilidades para crear y visualizar los contenidos generados dentro de cada una de sus iniciativas. Y la curiosidad los llevó a cacharriar y a tener un primer acercamiento con algunas de las herramientas que respondieran más a sus intereses y necesidades particulares. **Recorramos las estaciones:**

Tú también te has preguntado: ¿cómo se conectan las cosas?

De la misma manera que nuestros sentidos se comunican con el cerebro cuando experimentamos algo y tenemos una percepción frente a ello, lo mismo ocurre con las herramientas tecnológicas **¡y esto lo pudimos experimentar en la primera estación!** Plataformas de desarrollo como Arduino nos permiten comunicar nuestro entorno físico con software, para encontrar otras maneras de 'sensar' el mundo.

Ahora bien **¿y cómo establecen comunicación estos dispositivos con un mismo fin?**

Estos deben poseer **protocolos de comunicación**. Imaginemos que queremos medir la cantidad de luz en una habitación. Para que Arduino pueda percibir estas señales del entorno, podemos utilizar un sensor sensible a la luz como la fotorresistencia, la cual a través de sus componentes se encargará de traslucir la información del mundo exterior para que pueda ser interpretada por esta tarjeta. **¿Y cómo lo**

hace? Mediante la introducción de códigos a través de un software que permita la comunicación entre el Arduino y sus sensores.

Ya dependiendo de qué queramos sensar del mundo para interpretarlo e intervenirlo, nos vamos a encontrar con diversos tipos de sensores, circuitos y dispositivos que nos van a dar diversas posibilidades.

Para este tipo de actividades, se recomienda siempre **make** (hacer por hacer); estar abiertos y siempre ver a través de las cosas: **hack** (hackear); y sobre todo mantener una mente juguetona y toquetear: **tinker**.

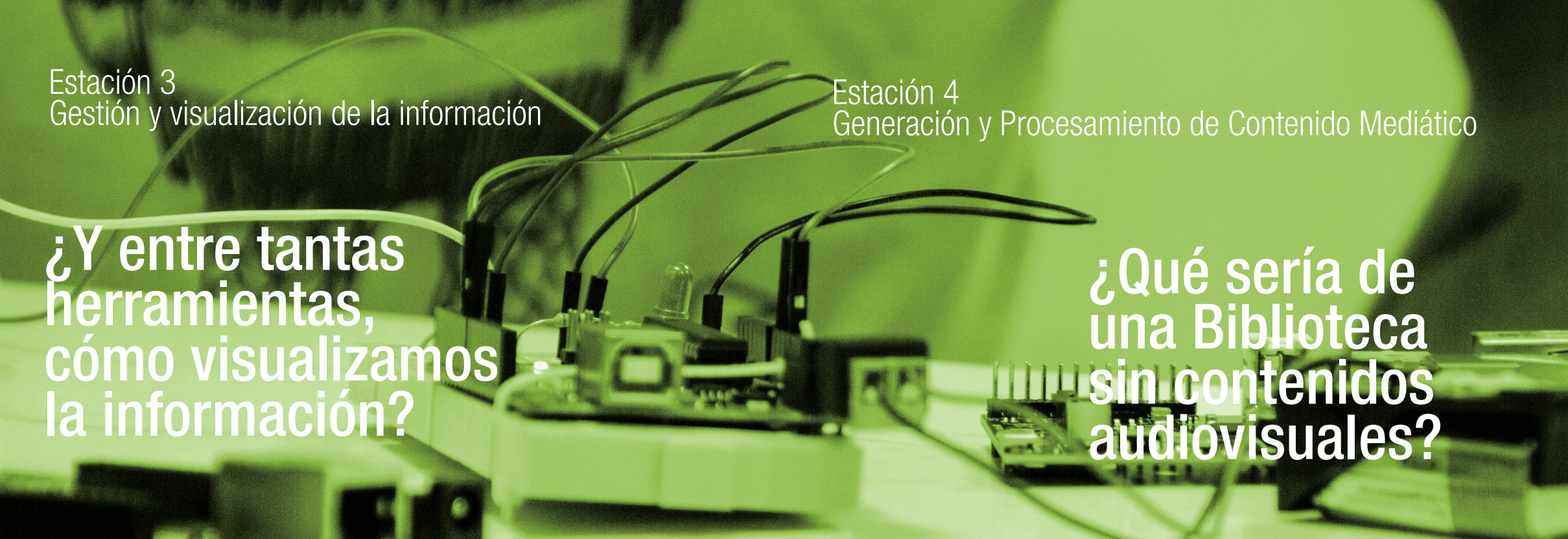
En este punto, encontramos que en nuestra relación con estos dispositivos, la comunidad se sensibiliza cada vez más con ellos hasta llegar a utilizarlos de manera creativa, **¡y es lo que pretendemos en las bibliotecas!**

Herramientas libres, Audacity , PD,SC, Blender

En este espacio nos dedicamos a mostrar programas de software libre, como lo es la herramienta Scratch, diseñada para que los niños en edad escolar aprendan las nociones básicas de la programación. Con ella los pequeños desarrollan habilidades lógicas y posibilidades de trabajo en equipo, además de un pensamiento estructurado y creativo. **¡La implementación de estas herramientas, aumentan el desempeño escolar y educativo de los más pequeños!** A través de cortas animaciones, historias gráficas, cuentos y videojuegos la libertad de expresión y aprendizaje es elevada.

Con esta herramienta nos interesa que los participantes perciban cómo se pueden hibridar y expandir sus herramientas con otros objetos o cosas, por ejemplo un programa creado en Scratch conectado a una cámara Kinect, que permite que el usuario pueda interactuar con el contenido multimedia en el programa, que en este caso es un videojuego.

Esto nos deja una gran idea para los gestores y técnicos de las Bibliotecas: **Aplicativos para contenidos**.



Estación 3
Gestión y visualización de la información

¿Y entre tantas herramientas, cómo visualizamos la información?

Llegamos a la tercera estación, donde partimos de la idea de que dar orden a los contenidos nos permitirá encontrar mejores maneras de visualizar la información que se genera día a día en las bibliotecas. Una de las formas para lograrlo es con la herramienta **google-refine** (<http://openrefine.org/>), que nos permite ordenar, categorizar y agrupar la información para darle más claridad. **¡El desorden de datos genera confusión y pérdidas!**

Ahora **¿qué tan difícil es para nosotros entender esta información?** Ya nuestros datos están ordenados, pero puede ser algo tedioso leerlos y comprenderlos.

¿Qué tal si la convertimos a gráficos?

Visualizar la información de esta manera nos permitirá comprenderla de una manera más ágil, e incluso nos permitirá visualizar otras maneras de relacionarla. Para esto, podemos usar herramientas como **D3JS** y <http://www.raw.densitydesign.org/>.

¿Qué más podemos hacer para complementar la información?

Para finalizar mostramos también que con agregarle información de ubicación a los registros que hagamos es posible lograr mapas georreferenciados de la misma información usando la herramienta <http://qgis.org>

Estación 4
Generación y Procesamiento de Contenido Mediático

¿Qué sería de una Biblioteca sin contenidos audiovisuales?

En el proceso hemos visto que la mayoría de las bibliotecas trabajan contenido audiovisual, tienen talleres de fotografías, video y edición. Así que gracias a las herramientas de código abierto como Mediagoblin, Audacity, Kdelive y Gimp, facilitamos la enseñanza y la distribución libre de creación de productos audiovisuales, y lo mejor de todo **¡de manera muy económica!**, pues estos software pueden resolver nuestras necesidades mediales de la misma manera que un software profesional de

alto costo. Estas herramientas nos permiten crear y compartir contenidos multimediales de una manera muy básica y sin tener mayores conocimientos sobre su uso. Sin embargo, es muy importante comprender cómo organizar la información, el uso de carpetas y de colecciones, para obtener los mejores resultados con nuestro trabajo. No es solo subir y subir información sin orden ni criterios. **¡No queremos que nada se pierda, todo contenido es relevante!**

!La Wiki es compartir!

Nosotros siempre hemos confiado en el potencial que tienen los Wiki's para la gestión de la información. También vemos que esta es una de las mayores necesidades de las bibliotecas, por lo que esta herramienta es **ideal para conectarnos y trabajar colaborativamente**.

Con la Wiki podemos crear páginas web de manera sencilla, en donde podemos visualizar nuestro trabajo y los contenidos que hacemos con nuestras iniciativas. Y lo mejor, es que es algo que podemos hacer entre todos.

La Wiki permite que cualquiera de nosotros

organice, edite y revise los contenidos. Permite que las bibliotecas se conecten en un mismo tema, y que entre todas podamos generar conocimiento y apoyar el trabajo de los demás. **¡La Wiki es compartir!**

¡Finalmente el cacharreo, la curiosidad y la experimentación por parte de los participantes se logró! Tantos elementos desconocidos, datos importantes, usos desconocidos e información nunca antes recibida, hizo de esta feria un abre bocas para que las bibliotecas adapten sus conocimientos y compartan contenido estratégicamente con las demás.

“Es primordial tener algo de código abierto cuando estamos hablando de este proyecto, para poder tener un acceso a la información y que las bibliotecas no se cierran con sus contenidos sino que sean abiertas al público ”

Diego Molina

“Todo lo que realizamos en las diferentes bibliotecas podemos centralizarlo en un solo sitio para darnos cuenta de los procesos que llevamos en otros equipos de trabajo o unidades de información, para así poder replicar estas actividades en otros lugares”

Juan Guillermo Ramírez



¡Es hora
de escuchar
propuestas!

T4

YO PONGO,
TODOS PONEN

Durante el desarrollo de los talleres hemos conocido y escuchado propuestas, inquietudes e iniciativas por parte de los participantes y sus respectivas bibliotecas. Éstas nos han llevado a comprender que tienen un punto en común: **la recuperación de la memoria local**. Es claro que ya todos vienen adelantando procesos y se ha avanzado en los talleres, pero a su vez vale reconocer que tienen experiencias diferentes; algunos tienen un recorrido y una trayectoria que puede fortalecer los procesos en otras bibliotecas. **¡Y surge una gran idea!** Nuestra premisa para este encuentro **“Copiar, Modificar, Adaptar”**

Aunque estas iniciativas de las bibliotecas ya están encaminadas, aún quedan detalles por ajustar, por ejemplo, partiendo de la pregunta **¿cómo compartir la experiencia con la comunidad?**

A través de estas preguntas puntuales desarrollamos el taller, pues éstas tienen como objetivo lograr que a través de la interacción con los participantes de otras bibliotecas, se alimenten las iniciativas. Pero... **¿cómo nos podemos apoyar, dar o prestar algo para las iniciativas de los demás?**

¡Atrapemos a los participantes con sus preguntas! Solo nos queda materializar este asunto en un juego y lo hicimos así: separamos el grupo de los 40 participantes en 4 mesas. Para no crear un cuestionario regular, decidimos hacerlo por medio de un juego con un dado perinola de nuestra creación. El dado perinola tiene cuatro caras, en dos de ellas están escritas preguntas grupales (las respuestas de estas preguntas las responden los demás participantes sobre la iniciativa de quien tiraba el dado) y en las otras dos caras están escritas preguntas individuales (estas preguntas las resuelve la misma persona quien tiraba el dado de la perinola)

... Y agregamos dos momentos a este juego: el primero fue la socialización de los contenidos donde se sistematizaron todas las iniciativas, pues se aclararon los términos que tenían confusión y también resaltar la idea de la memoria como eje fundamental de todos los proyectos.

En el segundo momento se hizo la muestra de proyectos “plantilla” donde se evidenció la experiencia de compartir los procesos con las comunidades a través de proyectos específicos.

¡Conozcamos cómo se desarrolló el taller!

Durante el proceso de recopilación de información e ideas, hemos notado la necesidad por parte de los participantes sobre cómo hacer visibles los contenidos planteados y desarrollados

en las bibliotecas, así la wiki hace parte de las herramientas que ayudan a esa visualización, **¡Y surgen metáforas para socializar la información!** Llamadas “bodegas” o “vitricas de información” para denominar los espacios donde se almacenan el conocimiento y los contenidos de las iniciativas, y cómo se muestran al público. Por esto es necesario centralizar la información en una sola plataforma que permita convertir toda esta información en conocimiento y sea un valor agregado en el Sistema de Bibliotecas. Procedemos con la actividad de los dados, donde damos las instrucciones y se empieza a jugar con un dado de cuatro caras para responder a cuatro preguntas, las cuales nos permiten generar una discusión acerca de sus propias iniciativas y las de las demás personas. Las preguntas fueron:

¿En qué necesito apoyo para mi iniciativa?

(Pregunta individual #1)

¿Cómo puedo compartir mi iniciativa con la comunidad?

(Pregunta individual #2)

¿Cómo compartirían la iniciativa de quien lanza el dado?

(Pregunta grupal #1)

¿Qué puedo aportar a las iniciativas de otros?

(Pregunta grupal #2)

Una vez que visualizamos las preguntas anteriores desarrolladas por los participantes con el eje fundamental **de compartir, apoyar y distribuir los contenidos**, dimos paso a la realización central del taller: **4 estaciones propuestas para el desarrollo de un proyecto “plantilla”**.

1. Creación de mapas sonoros físicos con arduino

Mostramos un kit de inicio de la plataforma arduino con material diverso para hacer actividades. Queríamos que se imaginaran cómo el uso de estos dispositivos nos permite reconocer los territorios a través de sus sonidos, de su propio lenguaje inmersos en mapas físicos. ¡Suenan los territorios, los reconocemos con sus particularidades!

3. Animación con dispositivos electrónicos y análogos

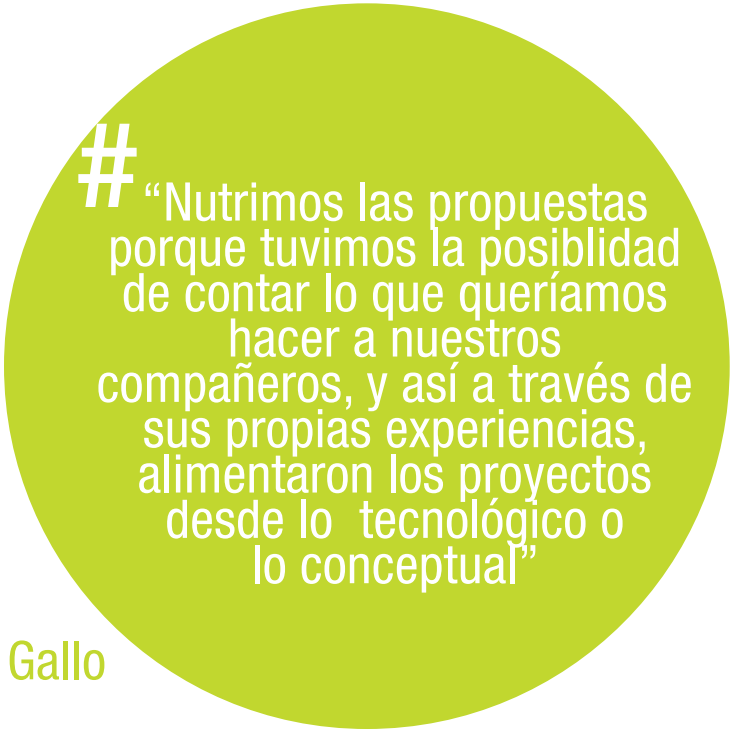
Implementamos una metodología diferente donde los participantes y sus bibliotecas puedan compartir presentaciones de fotografías con la herramienta S4A y un dispositivo analógico que permite manipular la presentación de las imágenes. Esta herramienta está basada en scratch e implementa la conexión de dispositivos electrónicos como Arduino. Surgen ideas como la posible exposición de fotografías en paredes de las bibliotecas, la creación de stop motion y videos. Todos con el fin de la visualización de contenidos.

2. Creación de mapas virtuales

Recogiendo contenidos provenientes de múltiples medios se muestra cómo es posible construir una narrativa a partir de los eventos dados en diferentes espacios en una línea de tiempo de reproducción. Todos podemos interactuar y navegar los contenidos de múltiples formas a través de una página en internet.

4. Experiencias para visualización de fotografías

Mostramos en esta estación cómo los datos pueden ser visualizados a partir del processing y mostrarios de fotos animadas. La idea es agregar un poco de interactividad a la forma como se pueden presentar procesos a las comunidades.



“Nutrimos las propuestas porque tuvimos la posibilidad de contar lo que queríamos hacer a nuestros compañeros, y así a través de sus propias experiencias, alimentaron los proyectos desde lo tecnológico o lo conceptual”

Yamilett Gallo

Adicionalmente, queríamos enganchar cada vez más a nuestros asistentes, por lo que propusimos crear grupos de trabajo personalizados y seguir trabajando de modo específico para llevar estos proyectos “plantilla” a otro nivel, de modo que nos permita generar contenidos para mostrar en el encuentro final. De esa forma se concluyen tres focos de trabajo; **la visualización de mapas locales y su codificación con entornos y paisajes sonoros. Las instalaciones y aplicaciones interactivas que contengan audio, video e imágenes, y finalmente la construcción de emisoras para transmisión local de programas radiales.**

Y en la recopilación de estas estaciones y del taller nos quedamos con lo más importante: **Reconocer que las tecnologías y demás herramientas digitales influyen en el trabajo colaborativo de las bibliotecas.**

A partir de ahora, ya nuestro enfoque está en hacer las cosas, construirlas, generar los proyectos y volverlos tangibles, es decir, **¡Manos a la Masa!**

“Para nosotros comunicar las creaciones que estamos haciendo, mas allá de dar cuenta de un proceso, es una forma de compartir las iniciativas que estamos desarrollando para que puedan hacer parte de un servicio de información local que esté a disposición de la comunidad con la que puedan interactuar, comentar, descargar y volver a usar”

María Juliana Yepes

¡Ideas que se materializan!

En este punto de la evolución de los talleres, se emprenden tres procesos que rendirán al máximo en torno a las temáticas de audio y radiodifusión, experiencias interactivas y mapas interactivos.

Una vez pensados... ¿cómo se documentarán?

Pues bien, es hora de llevar a los participantes a conocer una herramienta básica y adecuada para almacenar la información, un lugar que los participantes -en su lenguaje- han denominado **bodega**. Pero toda esa información deberá ser mostrada y puesta a disposición de los demás, así que los invitamos a que de una manera más profunda e intensa se dedican en este taller a guardar la información sobre sus iniciativas en la **Wiki**.

¡Empecemos nuestra maratón de guardar, mostrar y pulir contenido!

Reconociendo que los participantes aún no asimilaban la gran ayuda que les puede brindar esta herramienta, el taller 5 se puso en marcha con un acompañamiento más personalizado y así empezar a generar contenidos en esta plataforma. Partiendo desde lo más básico pero no menos importante sobre cómo crear un usuario y contraseña que les permita ingresar la información, editarla y compartirla cuando lo requieran. **Y es aquí donde aún más confirmamos nuestra premisa, el Trabajo Colaborativo como medio para interactuar, intercambiar y conocer qué se hace en los demás territorios.**

T5
Wikitón



¿Cómo lo hicimos?

Partamos de lo simple: explicamos a nuestros participantes, en un lenguaje simple y cotidiano qué es una wiki – una herramienta que facilita la creación de textos, documentos y demás archivos que se guardan en formato sencillo para ser modificados y editados-.
¿Entendido? Bien, continuamos dándoles a los participantes algunos tips y atajos para desplazarse y navegar correcta y sencillamente por la plataforma.

Una vez recorrido este momento, los demás talleristas hacen el respectivo acompañamiento con los participantes, donde en un trabajo a la par resuelven las dudas de cada uno, **¡preguntas que nunca sobran! ¡Asesoría, acompañamiento y escucha traen sus aprendizajes!** Cada gestor y técnico aprendió cómo etiquetar sus contenidos a través del uso de ‘tags’, conocieron cómo referenciar los contenidos a través de mapas y utilizar ‘links’ externos para embeberlos posteriormente en

la Wiki.

¿Y los elementos audiovisuales? Estos elementos no se dejan atrás, y para que su visualización sea la adecuada, se les mostró a los interesados una herramienta llamada Media-Goblin, cuyo uso consiste en archivar todos los contenidos de este formato (audio, fotos, videos, etc.) que han generado, y de esta manera todo queda en un mismo lugar. ¡Una vitrina expuesta con mucha información!

¿Con qué nos quedamos? Está claro que propiciamos el uso de la wiki como un medio que permite, principalmente, la gestión documental y la organización a través del medio digital, todos aquellos productos y desarrollos internos que se están realizando en cada una de bibliotecas. **¡Si las bibliotecas trabajan colaborativamente, finalmente son los territorios quienes se benefician!**

“La Wiki
aparte de ser una bodega que
organiza información y una
vitrina que la muestra, funciona
también como un documento
para que las personas
comprendan qué ha pasado,
qué viene pasando y qué puede
pasar”

Vanessa Duque

A monochromatic photograph of a workshop. A man with glasses and a mustache stands on the right, pointing at a whiteboard. The whiteboard contains diagrams, a table, and the text 'geogson.io' and 'Contenido'. In the foreground, a woman with long hair and glasses is seen from the side, looking towards the whiteboard. Next to her, a man with curly hair is looking down at a laptop. Another person is partially visible behind the laptop. The background shows a wooden structure, possibly a ceiling or wall.

T6

UN POQUITO
DE PAPRIKA

¡Un taller,
lleno de ideas
para la creación final!

Dispusimos este espacio principalmente para conversar e intercambiar ideas sobre qué y cómo se mostrarán los aprendizajes durante este proceso. Así que buscamos finalizar los talleres compartiendo con la comunidad los desarrollos y aprendizajes de cada biblioteca. **¿Y lo lograremos?**

Así que, ubicándonos en modo de espectadores, decidimos traer a este encuentro una premisa infalible para grandes proyectos: **¡la crítica!** Pero no de esas de ataque o de esas que se vuelven insoportables. Quisimos tener este elemento como mediador para el mejoramiento de los desarrollos. **¡La fortaleza de nuestros equipos, puede ser expuesta a la mejora continua de sus procesos!**

Y como siempre, avanzamos en el taller **colaborando** con nuestros participantes en pequeños espacios y tiempos que denominaremos mesas de “micro-ayuda”, fomentando así la participación, colaboración y crítica del entorno.

¡Lo importante es el detalle!

Nos dividimos en los grupos de los procesos de experimentación previamente compuestos, para dar pie al producto final y así complementar lo que se ha venido desarrollando. Estos procesos creativos son:

Recorridos virtuales sobre mapas interactivos

¡Geolocalización! Desde una perspectiva interactiva, contemplamos los territorios, donde los mapas virtuales dan paso a los contenidos producidos por las diferentes iniciativas de las bibliotecas, complementando la información de un mapa común, agregando audios, textos, videos u otra información sobre lugares específicos, lo cual contribuye y enriquece las lecturas de territorio que constantemente se realizan desde las bibliotecas. **¡Mapas de territorios que enseñan y no enredan!**

De esta manera, los usuarios tienen la oportunidad de recorrer sus barrios de una manera distinta, a la vez que pueden contribuir a la memoria local comunicando sus imaginarios en estos mapas.

Recorridos sonoros y radiodifusión

¿Cartografías sonoras? Aquí, aprendemos a reconocer los territorios desde sus sonidos, desde otros sentidos, experimentando nuevos conocimientos del territorio desde otra visión. **¡La radiodifusión nos cuenta, nos habla, nos hace escuchar sobre los demás!**

Las bibliotecas retoman la radio como un medio para extraer historias de los habitantes de los barrios, generar memoria local y difundir el

conocimiento a los oídos de sus usuarios. Con este taller se busca además crear una emisora digital de todo el Sistema de Bibliotecas, en la que **cada biblioteca tendrá su voz.**

Experiencias interactivas para la presentación de contenidos

¡Qué el público no se duerma! Es necesario encontrar maneras novedosas y atractivas de presentar los contenidos que resultan de estas prácticas, como una manera de devolver a la comunidad lo que ellas brindan para generar memoria local. Por esto, en este proceso

de experimentación se busca brindarle a los usuarios experiencias interactivas en las que ellos mismos sean los protagonistas, utilizando prácticas como la programación de la realidad a través de sensores, o la interacción con los contenidos a través de videomapping.

¿Qué tal si cada una de las Bibliotecas experimenta sus territorios desde otros sentidos, con nuevas sensaciones y con más interrogantes? Es importante reconocer y difundir que a través de las prácticas simples y de colaboración, los territorios crecen, comparten, conocen y se vuelven ecos de referentes para los demás.

“Anteriormente estábamos enfocados solamente en el trabajo en las bibliotecas, salíamos a los barrios a realizar otro tipo de actividades, pero no las estábamos mostrando y este es uno de los propósitos, mostrar lo que estamos haciendo en nuestros territorios”

Mónica Arango

¡A la final, aquí nos preguntamos todo!



T7

¿QUE, QUÉ?

¡Antes de empezar, es bueno socializar, escuchar y compartir!

Entre tanto quéhacer, reuniones y demás, muchas veces no sabemos qué está haciendo el otro. Así que, dispusimos de un tiempo para conocer y reconocer la labor del otro en los proyectos determinados. Una pequeña charla que nos indicó el nivel de producción de los participantes frente a los proyectos, y que solo así nos permite conocer cómo los intereses se van apropiando de los integrantes y sus territorios.

¡Falta poco, ultimemos detalles!

Nos dividimos en los grupos de los microtalleres para terminar de enfocar los procesos, preguntar todas las dudas y recibir las asesorías y consejos pertinentes por parte de compañeros y talleristas. **¡La retroalimentación es parte fundamental de nuestros procesos colaborativos!**

¿Saben qué aprendimos en estos espacios?

Una vez divididos, enmarcados en intereses y ubicados en cada uno de los microtalleres, aprendimos que solo así, con las exigencias de cada uno de los participantes, las respuestas surgen, las mentes se abren y la productividad aumenta.

Y una vez que se apropian de las herramientas, contribuyen al desempeño y aprendizaje de aquellos que aún no se han interesado por lo del otro, pero cuando surge la necesidad, saben perfectamente a quién acudir. **¡La colaboración en nuestro contexto, es más que empatía!**



5mt: 2,5 cm

3mt: 1,5 cm

2 mt: 1 cm

Fichas Técnicas: a la pared

ENTRADA:

Texto Introducción

150 x 110 cm

Nube Premisas x 2

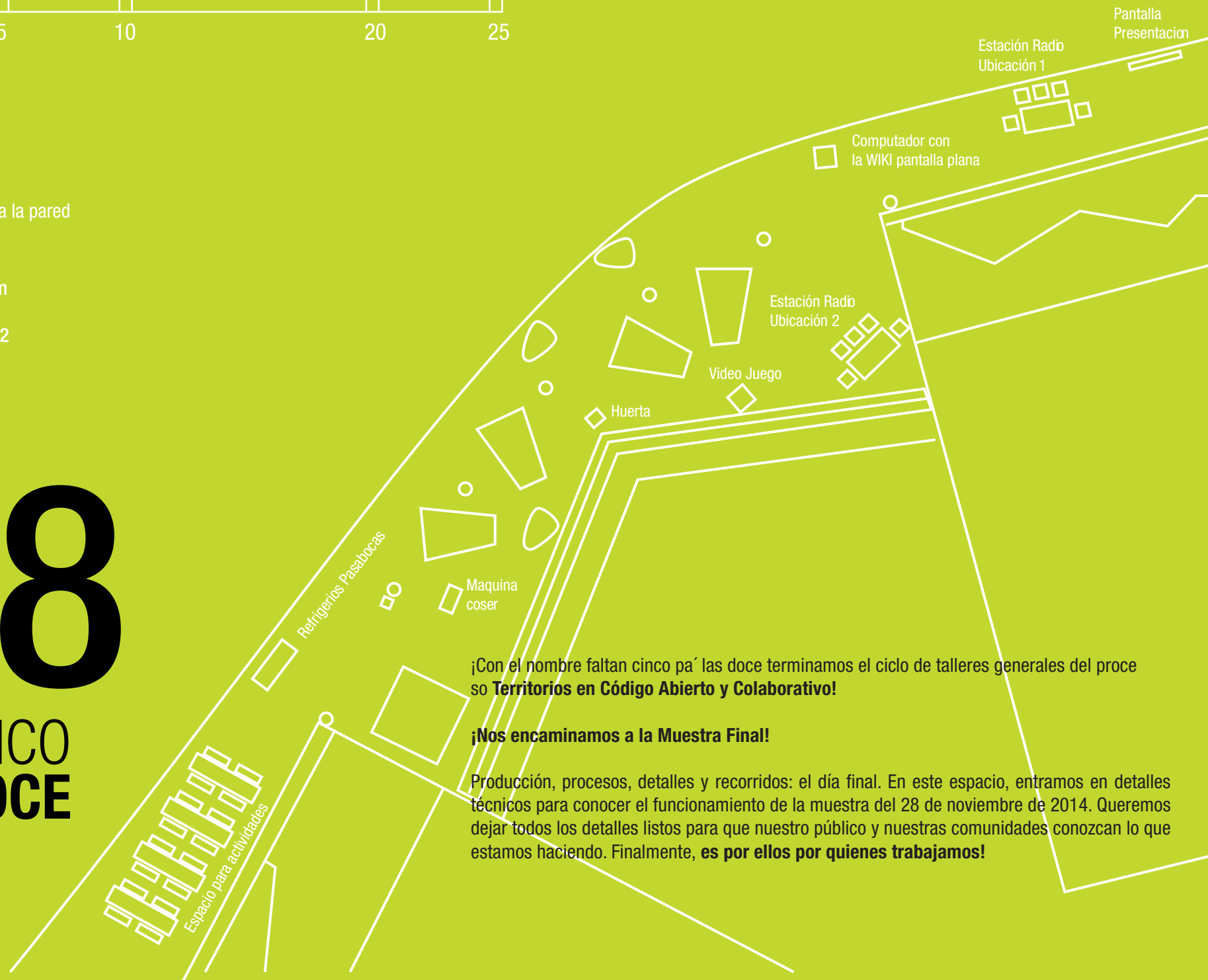
150 x 150 cm

Afiches x 8

50 x 70 cm

T8

FALTAN CINCO PA'LAS DOCE



¡Con el nombre faltan cinco pa' las doce terminamos el ciclo de talleres generales del proceso **Territorios en Código Abierto y Colaborativo!**

¡Nos encaminamos a la Muestra Final!

Producción, procesos, detalles y recorridos: el día final. En este espacio, entramos en detalles técnicos para conocer el funcionamiento de la muestra del 28 de noviembre de 2014. Queremos dejar todos los detalles listos para que nuestro público y nuestras comunidades conozcan lo que estamos haciendo. Finalmente, **es por ellos por quienes trabajamos!**

www.bibliolabs.cc

Adicionalmente, entramos en contacto con la aplicación que se ha desarrollado para visualizar la información de las iniciativas de las bibliotecas (ver más en <http://www.bibliolabs.cc>)
¡Otras formas de compartir nuestra labor a la comunidad!

Esta aplicación está basada en el sistema de información MILFS, y está pensada para que cada una de las bibliotecas pueda mostrar las iniciativas que desarrollan y la comunidad pueda conocerlas de manera sencilla, encontrando en ésta diferentes maneras de filtrar la información y de actualizar los contenidos llenando nada más que un formulario. ¡De su actualización, dependen los resultados de interacción!

La caja de herramientas

Finalmente, compartimos con los participantes un resumen de la infraestructura tecnológica que hemos dejado para ellos y para el Sistema de Bibliotecas: **¡Toda una caja de herramientas y de aplicaciones de software libre!**

Esperamos que con todas estas herramientas, más todos los conocimientos compartidos que hemos generado durante los encuentros, se fortalezca la labor realizada dentro de cada una de las Bibliotecas con alternativas más creativas, y que fomenten además el trabajo colaborativo entre todo el Sistema de Bibliotecas, de manera que de ahora en adelante podamos seguir llamándonos **BIBLIOLABS**

(ver más en capítulo Arquitectura y Desarrollo de la Información.)

#BIBLIOLABS
TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

¡Descubre las iniciativas de nuestras bibliotecas!

Esta es una visualización de las iniciativas de las bibliotecas del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín SBPM. Cada biblioteca tiene sus propias iniciativas. Esta visualización permite navegar por todas las iniciativas. Se puede filtrar por biblioteca, público y/o categoría.

Filtrar Limpiar filtros

Por Biblioteca -

Por Público -

Por Categoría -

Jóvenes en la web

Biblioteca público escolar santa cruz

Jóvenes

Oraloteca

Parque biblioteca león de greiff - la ladera

Adultos

Pequeños grandes investigadores

Biblioteca público barrial la floresta

Niños(as)

Diafragma

Parque biblioteca manuel mejía vallejo - guayabal

Jóvenes

Biblio geek

Parque biblioteca josé horacio betancur - san antonio de prado

Jóvenes

Bibliologgeros

Biblioteca público escolar granizal

Jóvenes

Cibercuento

Biblioteca Público Corregimental Santa Elena

Adultos

Entornos virtuales

Bibliotecas Conectando Territorio

Niños(as)

Club de lectura infantil "programando mi mundo"

Amar, Comer y Leer

Puerto Digital

La Radionovela del Doce



PROCESOS DE EXPERIMENTACIÓN

Introducción a los procesos de experimentación

¡Un recorrido para resaltar! Partimos con el compromiso de encontrarnos con participantes curiosos, dispuestos a experimentar y a reconocer sus territorios, así que decidimos implementar 8 talleres de TCAYC. Una vez reconocimos las habilidades de nuestros participantes, ganamos su confianza y nos encaminamos a entender el trabajo que se hace en las distintas iniciativas y pensamos alternativas para sacarle el mejor provecho para todas las partes en este proceso y **¡llegamos al momento de creación!**

Dispusimos nuestra confianza en el desarrollo de **tres procesos de experimentación**, cuyo valor agregado es explorar formas no tradicionales dentro del Sistema para compartir la labor

con las comunidades de las bibliotecas.

¿Y qué estrategia implementamos?

Nos dividimos por temáticas específicas, pues los grupos focales de cada una buscan el aprendizaje con mayor profundidad, y así continuar con nuestra premisa: **replicar las experiencias con los demás participantes, ¡compartir conocimiento!**

¡Y también nos visualizamos! Documentamos los contenidos en el wiki, las experiencias y los desarrollos de cada uno de los procesos, que

previamente tienen un acompañamiento personalizado para ajustar detalles del evento de cierre. Estos procesos de experimentación han significado un gran esfuerzo por parte de todos, pues se han dado mediante sesiones de 4 horas mínimo una vez a la semana, agregándole asesorías personalizadas e incluso recorridos por los territorios. Se preguntarán **¿por qué realizamos encuentros extra si en el cronograma se estipularon solo 8?**

La respuesta es simple: a la hora de crear, el trabajo colaborativo se puede dar mejor entre pocos y no en encuentros masivos, enfocándonos más en las metas propuestas. Además las temáticas diversas posibilitan a los participantes enfocarse en el tema que más lo motive a aprender, **¿y cómo no recibir más de lo que nos gusta?** ¡La motivación, entrega y dedicación también hace parte de este recorrido! Dando como resultado en sí, los procesos de experimentación, que son:

- **Experiencias interactivas para la presentación de contenidos**
- **Mapas sonoros y radiodifusión**
- **Recorridos virtuales**

Recorridos y Mapas virtuales

¡Partir de inquietudes, para generar soluciones!

Luego de conocer los resultados y analizar los procesos de los talleres de Territorios de Código Abierto y Colaborativo, damos un paso al lado para pensar en conjunto en una gran pregunta que posiblemente definiera el resultado de nuestros talleres, **¿cómo podemos compartir los contenidos generados con la comunidad de las bibliotecas?** Una de las posibilidades es mediante mapas de los territorios en donde podamos ubicar los contenidos.

¡Y de aquí, surge uno de nuestros procesos de experimentación!, denominado **Recorridos Virtuales**, que nos permite de una manera más activa abordar las temáticas de mapeo y la exploración de herramientas que permitan asociar contenidos multimedia a lugares reales o ficticios.

Ahora bien, todos necesitamos mapas geográficos, pues de allí podemos inferir información asociada a un lugar, reconfigurar nuestra percepción sobre un territorio, **¡y lo mejor!** Ubicar puntos específicos para resaltar detalles sobre éstos a través de texto, audio, imagen o video **¡o simplemente todos!**



¿Cómo podemos compartir los contenidos generados con la comunidad de las Bibliotecas?

Pero, ¿de qué nos sirve esto?

Nos visualizamos, compartimos conocimiento, nos apoderamos de algunas prácticas de las demás Unidades de Información. Además, trabajamos en pro de las comunidades aledañas y fortalecemos relaciones a través de los participantes y sus bibliotecas. Y para poder darle forma a nuestros Recorridos Virtuales, debemos aprender, en primera instancia, a ubicar los contenidos multimedia en un mapa cartográfico. Si lo queremos lograr, existen varias posibilidades como:

- Usar un GPS
- Señalar la ubicación en una plataforma digital.
- Realizar un trabajo de campo en papel y digitalizarlo posteriormente.

Un momento, **¡los mapas también son repositorios de información!** Por esto necesitamos primero organizar y tabular nuestra información en hojas de cálculo, estableciendo a cada columna como una variable y cada fila como un registro. Esta tabla inicialmente no se conectará con un mapa, sino que se trabajará de manera independiente. Por esto, es muy importante definir una columna como identificador único, de manera que cuando trabajemos en el mapa, ésta pueda relacionarse con los puntos de interés que queremos resaltar, los cuales se ubican con alguno de los métodos aprendidos.

Y una vez realizado el proceso, **¡digitalizamos el mapa!** Para esto se usa la herramienta Quantum GIS y particularmente el complemento **qgis2leaf**; de esta manera se generan mapas para el navegador que muestran, según el caso, el contenido multimedia asociado creado en las Unidades de Información.

Finalmente, te compartimos algunos tips que serán útiles al momento de presentar tu cartografía digital:

Primero, necesitamos definir cómo capturaremos y ubicaremos la información geográfica:

- Ubicación y captura de información cartográfica usando GPS: direcciones, gps, referentes rurales o urbanos. Dispositivo GPS - Aplicación en smartphones (GPS Essentials), entre otras.
- Ubicación cartográfica digital: OSM - UMap - Crowdmap- Google Maps, son algunas recomendadas.
- Mapas impresos para contrastar con plataformas digitales: Walkingpapers y Fieldpapers, entre otros.



Luego, organizaremos la información cartográfica que estamos recopilando:

- Organizar información cartográfica: GeoJson y QGIS, son algunas de ellas.

Además, definiremos qué herramientas de visualización utilizar:

- Ver lista de Referentes y aplicaciones de cartografía

Por último, definiremos qué otras características pueden mejorar ese mapa o cartografía que estamos construyendo desde las iniciativas participantes en Bibliolabs.

Experiencias interactivas para la presentación de contenidos

¡Cuando el saber llama!

Muchos de los participantes se vieron interesados por conocer muchísimo más de temáticas particulares. Así que, junto a los talleristas notamos la necesidad de dividir los grupos en estos intereses y una vez listos, **¡aprender intensamente!**

¿Les ha pasado que no saben cómo materializar las mejores ideas que tienen en la cabeza? Pues bien, en las sesiones de código creativo quisimos ayudar a los participantes, para que de una manera más novedosa mostraran sus contenidos media, así que surgieron los microtalleres donde a través de pequeñas prácticas con herramientas diseñamos y personalizamos la presentación de estos contenidos.

¡Sin dejar a un lado las herramientas!

Las herramientas que más usamos en este proceso fueron:

- Processing: Herramienta basada en Java que permite a través del código animación e implementación de gráficos.
- PaperJs: Similar a la anterior pero basada en JavaScript.
- Arduino: Plataforma de hardware abierto, que permite la creación de ¡circuitos electrónicos inteligentes!

¿Y lo más interesante? Los proyectos funcionaban, cuando menos lo pensábamos.

En conclusión, lo más importante de estos procesos de experimentación es entender que el trabajo colaborativo se crea cuando se destruyen las murallas y se aceptan los defectos y las cualidades de los otros. Aquí, ¡creamos

lazos de amistad! y las tareas realizadas no se asumen como trabajo, sino como un juego o actividad en la cual participan todos.

Mapas sonoros y radiodifusión

¡Los nuevos cambios, latentes en la distribución de información!

La información a la que accedemos ya no sólo está en una biblioteca, en un libro o en un lugar específico, ahora está en la red, **al alcance de cualquier tipo de persona**, lo cual nos plantea la necesidad de migrar nuestros medios de información, de manera apropiada, a este espacio. Pero, ¿cómo migrar una radio?" Y "¿cómo crear una radio en una plataforma web?" preguntaron nuestros participantes en los talleres.

Los integrantes de las experiencias radiales de **Territorio de Código Abierto y Colaborativo** vieron la necesidad de crear una radio para el Sistema de Bibliotecas, donde se puedan transmitir sus eventos en vivo las 24 horas del día; y sus usuarios, presentes en internet, puedan escuchar lecturas, conocer autores e informarse de eventos y actividades; **¡Un espacio para dar a conocer las experiencias y actividades que ofrece el Sistema de Bibliotecas a la comunidad!**



¡Un momento! ¿A quién le pertenecen los contenidos?

¡Un momento! ¿A quién o a quiénes pertenecen los contenidos? Nos tomamos la tarea de pensar a profundidad sobre esta inquietud y finalmente llegamos a una conclusión: Un conocimiento o creación privatizada forma monopolios y restringe o esconde la información; que el conocimiento sea un algoritmo, una canción, la información genética de alguna semilla o simplemente **¡un programa radial es un bien que no se agota al ser consumido y que es de todos, libre!**

Y para hacer esto realidad, nos pusimos a la tarea de entender y comprender los diferentes cambios que ha tenido la radio desde la producción, emisión, recepción y la interacción emisor receptor. La producción de un programa o pieza radial, ya no es tan costosa, además, ahora los equipos móviles traen consigo un micrófono, ¡algo que hace más de 60 años no era posible! Adicional a esto, la realización del programa tiene bajos costos, pues **gracias al desarrollo de nuevos medios de transmisión como la web, nos permite difundir nuestra información de manera alternativa.**



¡Creadores Radiolabs! Nuestros participantes se capacitan en el manejo de equipos técnicos de control de audio como consolas, interfaces y tipos de micrófonos. También, se presentó la posibilidad de crear micrófonos de contacto, micrófonos de agua, binaurales y micrófonos para holofonía, además de instruirse en el uso de técnicas de micrófono no convencionales y tipos de conectores.

El proceso de creación fue todo un reto, que implicó comprender el término “holofonía” como una técnica de especialización sonora creada por Hugo Zuccarelli en los años 1980.

Para lograr la percepción del oyente, Zuccarelli desarrolló un oído artificial, al principio mono, con el cual obtuvo las primeras grabaciones con percepción 3D (una cajita de fósforos era agitada por su mujer mientras él escuchaba con un solo oído y un único auricular). Los términos “Holophonics Tm” y “Holofonía Tm” son marca registrada de su propiedad.

¡Logramos utilizar esta técnica construyendo nuestro propio “Ringo”!, un micrófono estéreo binaural, que se asemeja a la cabeza humana y tiene dos cápsulas de micrófono que incluyen las orejas, de este modo, cuando se escucha a través de auriculares de alta calidad, da la ilusión de estar justo en el lugar de los hechos acústicos, este método fue desarrollado y diseñado por “Neumann” una empresa alemana.

Nosotros logramos crear un micrófono similar en un maniquí, que posteriormente fue modificado convirtiéndose en tan solo unas gafas, pero que, cumplen la misma función del diseño inicial; **esta modificación permitió hacer recorridos sonoros, de una manera más cómoda y también, aplicarla a la radio.**

Desconferencias

Territorios en Código Abierto y Colaborativo
desarrolló las siguientes charlas
dentro de los talleres:

1 Lectura
de Territorios

2 Datos

3 Software Libre

4 La Invasión
De Los Topos Marxianos

5 Comunicación/
Documentación
de código abierto

6 Software Libre

Lectura de Territorios

Miguel Vargas - 12 de agosto de 2014

Parque Biblioteca Pbro José Luis Arroyave - San Javier

Taller: Fracasando en el nintendo

Esta charla se centró en hacer un breve recuento de cómo a través de los tiempos, el hombre gracias a su imaginario y a los estímulos que recibe de su entorno, ha leído y se ha apropiado de los territorios. Pensar en las pinturas rupestres como una muestra de estas primeras lecturas, y cómo en este caso y en cualquier otro, la lectura del territorio en su forma, se debe en gran medida a los estímulos que recibimos constantemente de nuestro entorno. Cada vez más, las lecturas se han ido refinando al igual que las posibilidades se han engrosado, pudiendo ser totalmente salidas del imaginario, o ya bien rigurosamente científicas, ejemplo de este contraste lo vemos en las cartografías, que con exactitud dan cuenta del territorio, y en cartografías mas del imaginario como el globo

celeste Philippe de la Hire, o los mapas cartográficos que ubicaban extraños animales en los océanos inexplorados al momento del descubrimiento de América. El imaginario y la creatividad al momento de realizar lecturas sobre el territorio, ya no encuentran limitaciones. Pensar en La Universal Situacionista, y cómo a través de situaciones como el amor, se realizaban lecturas del territorio; hoy en día podemos encontrar en la visualización de datos, una poderosa manera de realizar lecturas sobre el territorio, ya que las posibilidades de contar historias son bastante elevadas tan solo por el hecho de que las visualizaciones nos permiten ver cosas que serían bastante difíciles de comprender sin técnicas que nos ayuden a manejar grandes cantidades de información.

Finalmente, ¿quién y con quiénes se pueden realizar lecturas del territorio?:

Cualquiera y con cualquiera: al ser cualquier humano un ser que ha estado recibiendo estímulos de su territorio durante toda su vida, por lo que tiene percepciones sobre el mismo; pensemos en los “hobo”, personajes que formaron una gran comunidad que a través de un lenguaje simbólico interactuaban con el territorio, marcando con estos símbolos casas y lugares para ganarse una vida: aquí dan trabajo, aquí vive un médico, aquí llaman a la policía; los hobo fueron todas estas personas que en la gran depresión en Estados Unidos quedaron en la calle y tuvieron que optar por lo que nosotros llamamos el “rebusque”.

Aquí se encuentra una pequeña presentación, realizada en hotglue

<http://hotglue.bibliolabs.cc/?p/>

Datos

Julián Giraldo - 25 de agosto de 2014

Parque Biblioteca Pbro José Luis Arroyave - San Javier

Taller: Punto Cadeneta y Cruz

Hablar de “Datos” en genérico, es una forma de referirse a la información que las personas organizan en cualquier tipo de trabajo, un documento, una foto, un archivo de audio, una ficha, un video, una anotación en una servilleta, un mensaje de texto, o una tabla.

Trabajar con información, analizarla y disponerla es parte fundamental del trabajo que se debe realizar en cualquier entidad pública, sobre todo en lugares como las bibliotecas públicas de Medellín. Por eso compartimos la experiencia en el manejo de información. Es importante tener en cuenta que manejar la información de manera tabulada donde cada fila es un registro

y cada columna es una variable de ese registro, permite luego análisis de diferentes tipos.

A partir de las categorías que se definan para las variables, se muestran posibles formas para representar la información, formas que permiten hacer inferencia de aspectos de ésta que no son visibles cuando se presentan en formato de tabla. Resumiendo: Los datos tienen gran valor en esta era de la información, pero si éstos no están organizados y presentados de una manera adecuada no se puede extraer de ellos ese conocimiento que pueden contener. Esto se asemeja a un proceso de minería, la minería de datos.

Acá <http://wiki.bibliolabs.cc/tdcayc:gestiondeinformacion> algunas notas que apoyan esta idea.

Software Libre

Fabio Barone - 8 de septiembre de 2014

Parque Biblioteca Tomás Carrasquilla - La Quintana

Taller: Cacharreando Ando

Para entender bien el concepto de “software libre”, tenemos que analizar primero la palabra “software”. ¿Qué es software?

El trabajo de un programador consiste en escribir software. El programador abre un editor de texto y escribe, en su idioma de programación elegido, una serie de instrucciones en este archivo. Este archivo entonces contiene un código. Es la manera en la cual un programador extiende su construcción mental de la estructura de su programa al computador. Son estas instrucciones, es este código, lo que constituye un software. Sin embargo, el computador al fi-

nal sólo entiende 1 ó 0 en su naturaleza digital. Para que el computador entienda las instrucciones, se tienen que “traducir” a su lenguaje – lo que esencialmente quiere decir convertir las instrucciones a una serie de 1 y 0.- Este paso es comúnmente llamado “compilar” (o puede ser “interpretado” para una clase de idiomas de programación). El resultado de la compilación es un archivo que un ser humano ya no puede entender, y es justamente en este formato en el que la mayoría de software de pago se distribuye, ya que los “secretos” internos del funcionamiento están ocultos y se prestan mucho para la venta.

Un software **libre** entonces es un software del cuál el código de instrucciones se puede ver, distribuir y manipular observando las 4 libertades del software libre definidas por la GNU Foundation:

[<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>]

¿Qué es software libre?:

- *La libertad de ejecutar el programa como se desea, con cualquier propósito (libertad 0).*

- *La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.*

- *La libertad de redistribuir copias para ayudar a su prójimo (libertad 2).*

- *La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (libertad 3). Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.*

Cuando se habla de software libre, lo más importante es resaltar que es una cuestión más bien filosófica, no tanto tecnológica, ni de precio: se trata de la **libertad para la libre circulación de conocimiento y el libre acceso a este conocimiento.**

Este libre acceso permite a personas aprender de otros. Muchos desarrolladores prefieren el software libre invitando a la colaboración de otros individuos, con el fin de ir mejorando el funcionamiento, la seguridad, la estabilidad y otras propiedades de su código, avaluándose

del conocimiento de los colaboradores.

También, frecuentemente la razón por participar en proyectos de software libre es sentirse miembro de una comunidad de personas afines a los intereses de un individuo, empoderando los participantes a expresarse y contribuir. O puede ser por generar visibilidad sobre el propio trabajo y las propias contribuciones para conseguir trabajo y construir una reputación sobre su propio conocimiento.

Es relevante enfatizar que no es el lucro lo que motiva a los participantes a contribuir. Aunque hay que mencionar que hay empresas gigantes como IBM detrás de linux, pagando a algunos desarrolladores para que produzcan software libre de código abierto, la mayoría de los integrantes de un proyecto no gana dinero por la acción directa de estar contribuyendo al código. Hay otras formas de que la gente pueda ganar dinero de un proyecto de software libre:

- Prestando soporte
- Escribiendo documentación
- Ofreciendo cursos
- Consultoría, entre otros.

Pero resulta impactante como un grupo de tamaño impresionante, distribuido por el planeta y colaborando sin fines de lucro, pueda producir un artefacto como linux (sistema operativo), firefox (navegador de internet) o libre office (editor de documentos); que pueda competir con las grandes multinacionales como Microsoft o Apple!

Porque en última instancia, el software de código no abierto, frecuentemente denominado “propietario”, tiene el fin de generar lucro, y por ende sus vendedores creen no poder difundir el código de sus productos por miedo a que terceros puedan robar la idea o sus “secretos” internos. Esta posición es diametralmente opuesta a la del software libre, donde todo es compartido.

Y la colaboración no es limitada a desarrolladores: también diseñadores y usuarios pueden contribuir de manera significativa en un proyecto de software libre. Comúnmente, los desarrolladores no son muy “estéticos” - la ayuda de diseñadores para que las aplicaciones libres sean más bonitas y tengan mejor experiencia de usuario, puede mejorar dramáticamente el impacto de una aplicación. Los usuarios pueden mejorar la estabilidad y la experiencia con el software simplemente usándolo y reportando problemas, errores, fallas, etc. También pueden contribuir escribiendo documentación o traduciendo a otro idioma. Por ejemplo, el autor de esta charla tradujo al italiano la interfaz de un software para linux de gestión de escritorio, LXDE.

El software libre es un fenómeno muy interesante que según las teorías socio-económicas vigentes no podría funcionar. Sin embargo su éxito altamente visible se puede apreciar en todas las esferas de la sociedad y en los media. Hay pro-

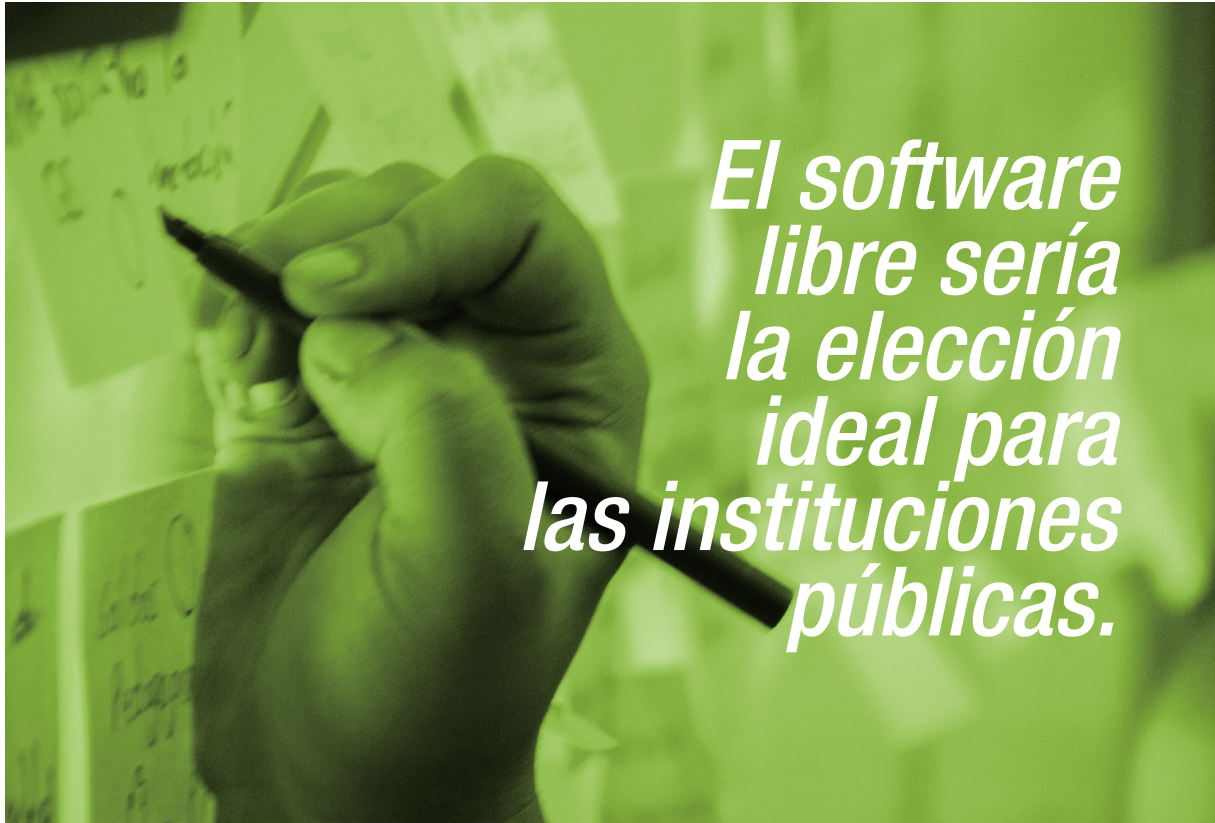
El software libre tiene el potencial inmenso de poder contribuir a un planeta más equitativo, con oportunidades para todos.

gramas a nivel nacional donde administraciones completas quieren migrar su infraestructura digital a software libre.

Este éxito tiene como pilar fundamental, el alto grado de colaboración abierta en los proyectos de software libre, de forma muy participativa e incluyente, así que también es un elemento pronunciado de ideología. Todo esto ha inspirado personas en una gran diversidad de ámbitos al aplicar los principios de software libre a sus propias áreas de conocimiento y actuación. Es así como el software libre, o el código abierto, ha inspirado de manera importante iniciativas como:

- Datos abiertos
- Hardware abierto
- Diseño abierto
- Ciencia abierta
- Dinero abierto
- Educación abierta
- Negocios abiertos

Solo para mencionar algunas.



El software libre sería la elección ideal para las instituciones públicas.

El software libre tiene gran relevancia hoy en día, y especialmente para las instituciones es un elemento integral para no ser ignorado: correr software libre en las instituciones, que son manejadas con dineros públicos, sería una elección lógica, ya que representa conocimiento de libre acceso. Además permitiría la autodeterminación de las instituciones: podrían ajustar el software y así usarlo a sus propias necesidades, sin tener que pedir permisos a alguna empresa. Para este fin podrían mantener un grupo de desarrolladores locales que

operarían y mantendrían toda la infraestructura, creando empleo local y manteniendo un ecosistema de conocimiento libre y localizado, independiente de lógicas de negocio, evitando exponer su infraestructura digital a decisiones de mercado por los proveedores (por ejemplo a menudo descontinúan un producto o cambian la funcionalidad de manera que les parezca, dejando abandonado al consumidor).

La Invasión De Los Topos Marxianos (General Intellect)

Mauricio Ospina - 20 de octubre de 2014

Parque Biblioteca Fernando Botero - San Cristóbal

Taller: Un poquito de Paprika

¿Por qué topos? El topo “constituye una metáfora política recurrente en la izquierda. Aunque ha ido recibiendo diferentes matices interpretativos en el contexto del discurso de la izquierda política representa al revolucionario paciente, que trabaja con inteligencia para transformar la sociedad”. (Vigne (2013). El término “viejo topo” en la tradición política como tópico metafórico de la Izquierda. 1ª parte: origen del término [mensaje en un blog] recuperado de <http://blogdelviejotopo.blogspot.com/2013/06/el-termino-viejo-topo-en-la-tradicion.html>)

Conceptos como Inteligencia Colectiva, Trabajo Colaborativo, Redes abiertas y distribuidas, P2P, Procomún, y demás, son ideas efervescentes en nuestra época informática que ponen de manifiesto el poder de trabajo colectivo que se genera a partir de las nuevas herramientas y plataformas informacionales. Estas nociones que a veces nos parecen tan recientes y propias únicamente de nuestro tiempo, están siendo pensadas hace algunos años más de los que creemos y nos tocan. En estos vestigios aparece **General Intellect**, concepto plantado hace 156 años por Karl Marx donde fundamenta el advenimiento de la nueva sociedad regida por el conocimiento y la informa-

ción, y que está siendo cultivado desde 1960 por una serie de teóricos para definir nuestra sociedad en términos económicos, culturales, artísticos, científicos y hasta psicológicos. Las múltiples subjetividades hiperconectadas (propiciado por las NTIC=Nuevas tecnologías de la información y la comunicación) dan origen a una **subjetividad colectiva** o global, es de allí que surge el Intelecto General convirtiéndose en el mayor factor de productividad y valor. El cual, por supuesto, el capitalismo intenta engullir, aunque se encuentra con algunas medidas de resistencia, movimientos como software libre y el copyleft, rivalizan con las premisas del modelo capitalista.

¿Bajo cuál modelo se va a hacer uso de este factor productivo? ¿Qué tipo de conciencia adquirirá esta nueva subjetividad planetaria? ¿Qué sucedería si se aplicaran las 4 leyes del software libre a los bienes materiales? ¿Qué papel tenemos o podemos interpretar ante este fenómeno, como unidades de información de carácter público en una ciudad que ha dejado atrás su perfil industrial y ahora se proyecta hacia una economía de lo inmaterial (servicios e información)? ¿De qué manera asumimos la **tecnopolítica**, especialmente desde el canal de Cultura Digital, dentro del SBPM?

Si se antojan de zambullirse en este charco de preguntas y otras reflexiones más, como algunos me lo manifestaron, invito a crear un grupo de estudio o espacio de encuentro **-convercervetorio-** donde dediquemos un rato a aprender conversando de temas de Tecnopolítica. Quedo a espera de la resonancia de mi propuesta.

Comunicación/Documentación de código abierto

*Para una Apropiación Social del Conocimiento en
comunidad y coherente con un sistema de
información y comunicación pública*

María Juliana Yepes Burgos - 4 de noviembre de 2014
Parque Biblioteca Tomás Carrasquilla, La Quintana
Taller: ¿Qué, que?



Las bibliotecas públicas tienen la oportunidad de aprender de las premisas del software libre, y así compartir los procesos creativos que llevan a cabo con las comunidades que las habitan, lo que puede fortalecer el servicio de información local, co-creado, compartido, comunicado y puesto a disposición de todos, para que otras bibliotecas, organizaciones, grupos de estudio, colectivos y personas puedan replicarlo, mejorarlo y adaptarlos a sus intereses y necesidades propias, y a su vez devolver las experiencias al nodo original y diversificar lo aprendido.

Algunas posibilidades de la Cultura Libre en la estrategia de comunicación son:

Más en relación a este tema en:

<http://wiki.bibliolabs.cc/sistemadebibliotecas:comunicacion-codigo-abierto>

Datos Abiertos: mayor eficacia en el servicio a la ciudadanía gracias a la participación y creación de contenidos a partir de datos creados, recopilados y compartidos con la comunidad, de una manera abierta para que otras comunidades modifiquen y retroalimenten la información.

Software libre: una infraestructura tecnológica acorde al contexto público de las bibliotecas, en el que el software es una plataforma para crear y soportar el conocimiento colectivo. El software libre tiene mejor adaptabilidad y capacidad de mejora constante según las necesidades. No requiere pago por actualización constante de licencias como sí lo solicita el software privativo, lo que disminuye el gasto y optimiza la inversión del dinero público. No

es necesario contar con soporte técnico de un ente específico, sino de aquellas personas, organizaciones y colectivos que cuenten con el conocimiento para asesorar y disponer sus saberes según las necesidades e intereses de las bibliotecas, lo que significa una mayor democratización de la contratación pública para este tipo de servicio.

Manual de uso para la creación y reproducción de contenidos comunicativos, abiertos y disponibles: para su consulta, descarga y uso, coherente con la Planeación Estratégica que propone entre sus áreas de impacto: brindar información pertinente con el territorio, facilitar la innovación colaborativa e incidir e intercambiar conocimiento.

Gráfica Adaptable: formatos gráficos abiertos y dispuestos en un repositorio al que los diferentes equipos de comunicación de las bibliotecas puedan acceder, descargar, copiar y modificar.

Licencias Creative Commons: este tipo de licenciamiento abierto permite que otros puedan usar el material creado en los diversos procesos de las bibliotecas para aprender y recrear los aprendizajes desde la autonomía y la colectividad: cartillas, guías didácticas, fotografías, libros, ponencias, videos, manuales, entre otros. Esos otros pueden ser organizaciones culturales, medios de comunicación comunitarios, artistas y creadores que habitan los territorios en los que nos encontramos. Si ellos

pueden acceder, adaptar a sus necesidades y al contexto ese conocimiento y replicarlo, tendríamos una estrategia de Lectura del territorio a partir de las acciones conjuntas de Gestión Social y Cultural y Cultura Digital.

Construir un imaginario de comunidad en comunidad: en vez de usuarios hablar de ciudadanos que habitan la biblioteca, en vez de visitarla que participen y co-creen, en vez de asistir que resignifican la biblioteca más allá de los protocolos de Preguntas-Quejas-Reclamos y presenten críticas propositivas y creativas que partan de sus necesidades, intereses y concepciones sobre lo que debe significar la biblioteca en su comunidad y territorio.

Con la apertura de estas posibilidades, las organizaciones culturales, medios de comunicación comunitarios, artistas y creadores, pueden a partir del conocimiento que se está dinamizando en las bibliotecas, acceder, adaptar a sus necesidades, y replicarlo en su contexto, contribuyendo así a Lectura del territorio en comunidad.

Ruralidad en código abierto...

Alejandro Zuluaga Cometa - 18 de noviembre de 2014

Parque Biblioteca Fernando Botero - San Cristóbal

Taller: “Faltan cinco pa’ las doce”

“La mitad de la población mundial es campesina.

Hay 1.5 billones de campesinos y campesinas en 380 millones de fincas; 800 millones más producen en huertos urbanos; 410 millones recolectan las cosechas ocultas de nuestros bosques y sabanas; 190 millones de pastores y más de 100 millones de pescadores artesanales. Al menos 370 millones de ellos son de pueblos indígenas. Todos juntos, estos campesinos y campesinas...producen al menos el 70% de los alimentos.”

Punto de Vista de la Vía Campesina.

Yakarta, Febrero 2011

La ruralidad en Colombia se ha constituido en un espacio olvidado y amorfo para la mirada urbana con la que se le observa. En Colombia, el informe del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo-PNUD, Colombia país Rural Razones para la Esperanza (2011), menciona que el 52 % de la gran propiedad rural está en manos del 1,15 % de la población colombiana, esto hace que el Coeficiente de Gini en materia de concentración de tierras sea de 0,851.¹

¹ Éste coeficiente es una medida de concentración del ingreso, usado también para medir la concentración de la tierra, entre los individuos de una región, en un determinado periodo. Toma valores entre 0 y 1, donde 0 indica mayor igualdad y 1 indica mayor desigualdad.
<http://www.icesi.edu.co/cienfi/images/stories/pdf/glosario/coeficiente-gini.pdf>

Sumado a ello, desde años remotos, estos territorios han sido sometidos a un conflicto armado que en los últimos 54 años (1958-2012) según el informe *¡Basta Ya! Colombia: memorias de guerra y dignidad*, ha dejado 220 mil personas muertas, de las cuales el 81,5 % son civiles, es decir 166.069 personas que no tenían nada que ver con las confrontaciones (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013. Pág. 32). Dice este mismo informe que la mayoría de esas personas civiles asesinadas, fueron víctimas de las fuerzas armadas del Estado y paramilitares, discriminadas así:

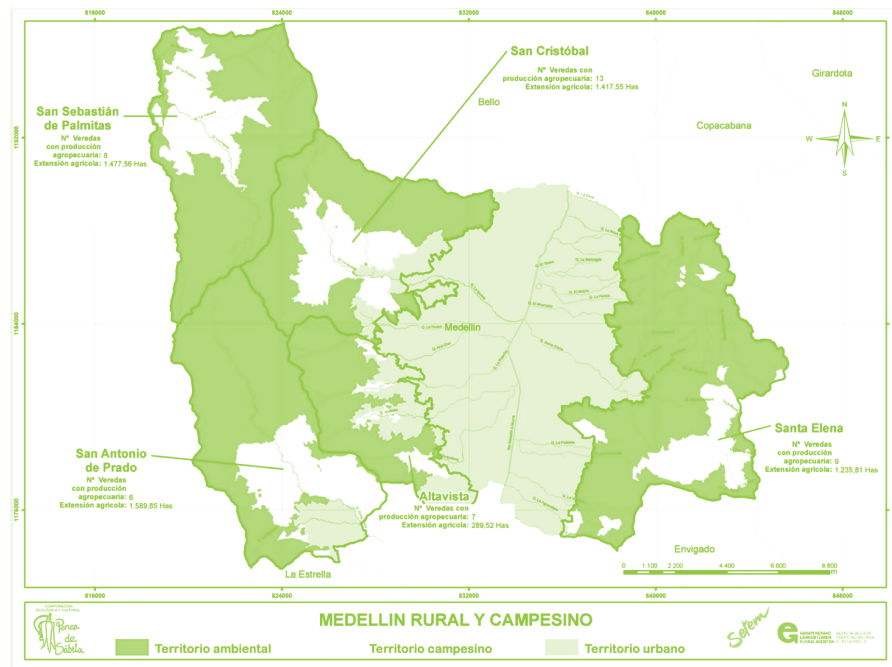
de las masacres registradas en 1.982, 1.166 son de paramilitares y 158 son de la Fuerza Pública, para un total de 1.324. (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013. Pág. 36).

Para cerrar este cuadro del conflicto armado que ha afectado la ruralidad basta mencionar los 5 millones de desplazados forzados que deambulan por nuestras urbes.

La ruralidad en Antioquia y la ciudad de Medellín no son ajenas a estas dinámicas, presentando un elemento que no se ha añadido: la precariedad de la posesión de sus tierras. La mayoría de los habitantes rurales no poseen

escrituras que acrediten los años que tienen habitando sus territorios. Es por ello que hoy la mayoría de sus territorios son susceptibles de intervenciones de infraestructura en el marco de proyectos de departamento o ciudad.

Son 5 los corregimientos que hacen parte del ordenamiento territorial de Medellín y que según cifras de la Corporación Penca de Sábila suman alrededor de 197.060 habitantes rurales. El siguiente gráfico representa las áreas que esos campesinos habitan y siembran, estableciendo dinámicas rurales:



Territorios que hoy, por la presión de la expansión urbana están viendo afectadas sus dinámicas rurales. Es por ello que es preciso promover, desde las Unidades de Información que allí tenemos presencia, y las que no, el rescate de su memoria y su historia, de sus códigos, como aporte a los diálogos que deban surgir con lo urbano, en el marco de nuestra propuesta de valor conectando territorios, la misión y la visión de la Alcaldía de Medellín que plantea la necesidad de garantizar el desarrollo humano como premisa para el ejercicio de los derechos fundamentales, el crecimiento económico en los ámbitos territoriales y la garantía del ejercicio de los derechos humanos fundamentales articulados con los actores del desarrollo en nuestros contextos rurales.

Finalmente como un elemento general del código rural se debe mencionar que del presupuesto nacional continuamos invirtiendo alrededor de \$ 27,7 billones anuales para sostener 500 mil efectivos de las fuerzas armadas colombianas que se enfrentan a 15 mil de la insurgencia, mientras que para el desarrollo rural tan solo destinamos alrededor de 9 billones anuales, y que éste deberá ser suficiente argumento para entender que el conflicto armado colombiano no tiene solución por vía de la guerra, que no son necesarios otros 220 mil colombianos muertos en nuestros campos, varios de ellos jóvenes reclutados, por un bando u otro, en las áreas de influencia de nuestras unidades de información.

Instructivos

Territorios en Código Abierto y Colaborativo
te presenta un *paso a paso* de algunas
de las herramientas que aprendimos
a usar en este proyecto :

i1 LISTA DE CORREO

*Una lista de correo es una **DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO**, con la particularidad de que cuando se envía un mensaje a esa dirección lo reciben todas aquellas personas que están suscritas a la lista.*



Una **LISTA DE CORREO** es una dirección, en nuestro caso será: bibliolabs@listas.bibliolabs.cc

Al ENVIAR un mensaje a la lista, todas las personas inscritas en ella lo recibirán. Lo mismo sucede al **RESPONDER** un mensaje que proviene de ella.

¿**SUBJECT/TOPIC/TEMA?**



Cada mensaje enviado tiene uno.



¿**HILO DE CONVERSACIÓN?**



Varios mensajes con el mismo **SUBJECT/TOPIC/TEMA** conforman uno.

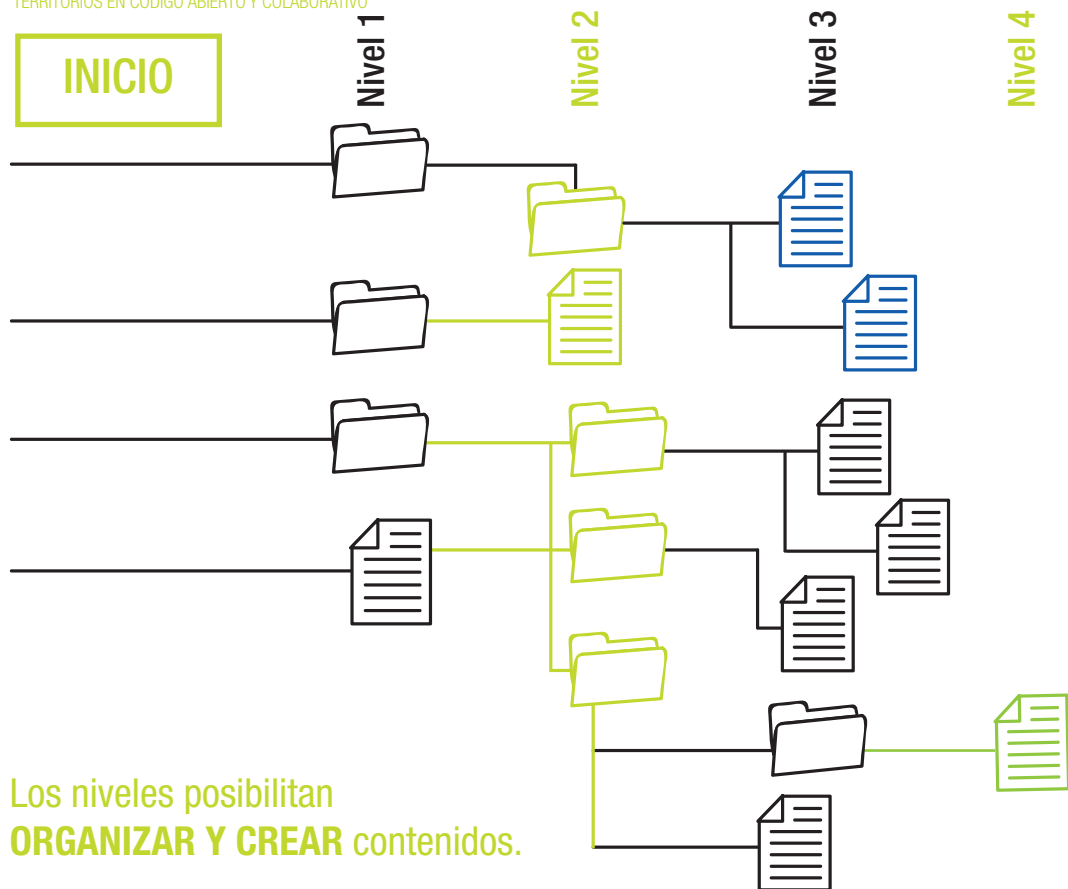


El hecho de usar el potencial de la **LISTA DE CORREO** para la comunicación con varias personas mediante **TOPICS-HILOS**, nos ayuda a organizar las discusiones y hacerle seguimientos a los temas de interés sin necesidad de leer todos los mensajes que nos llegan al correo.

i2 WIKI

Plataforma que permite: **CREAR y ORGANIZAR CONTENIDO WEB** de manera colaborativa, **CONOCER** su historial, **VER LOS CAMBIOS** realizados en los aportes por los diferentes autores y regresar entre **VERSIONES** cuando sea necesario.

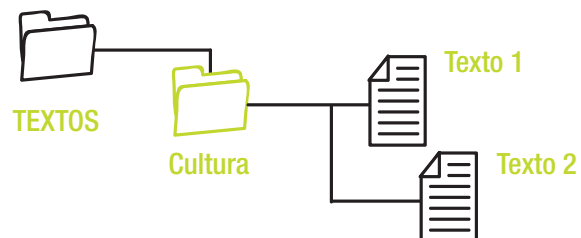
Esta herramienta ofrece un lenguaje de texto enriquecido (cabezotes, subtítulos, hipervínculos, entre otros) que se refleja al final en la web.



Los niveles posibilitan
ORGANIZAR Y CREAR contenidos.

Los niveles de organización de la información se logran agregando en el URL del navegador palabras que denominan cada contenido separadas por un caracter especial que da la estructura,, ejm /,:,?,ETC

url://tetos/cultura/texto1
url://textos/cultura/texto2



Los 2 modos de FUNCIONAMIENTO

MODO VISTA

Navegación
de los contenidos multimedia



*Lenguaje con el que se escriben
sitios WEB

MODO EDICIÓN

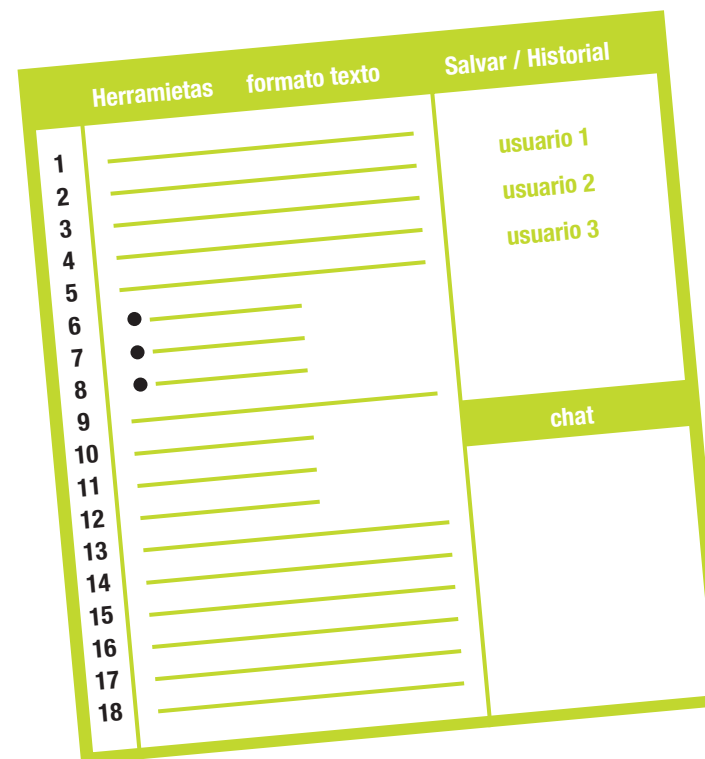
Creación de páginas con SINTÁXIS
mas sencilla que escribir en HTML *



Cada **CAMBIO** en el contenido de un artículo/página que sea **GUARDADO** se registra, y es posible regresar a una de esas versiones/momentos del contenido. También nos permite ver su evolución y desarrollo.

i3 PADS

Herramienta para crear textos de manera **COLABORATIVA** en tiempo real *sín* necesidad de registrarte o usar un password, solo debes ingresar a la url para participar.



Sirven para **CONSTRUCCIÓN** rápida de textos, sin embargo no permiten agregar imágenes o gráficos. Aún así, es posible agregar enlaces con hipervínculos.

Tienen una ventana de **CHAT** donde se puede debatir aspectos del texto indicando el número de la línea en cuestión.



<http://pad.bibliolabs.cc/>

Al ingresar un nombre y dar **ENTER** se crea un nuevo pad.



Solo funcionan estructuras de nombre de un nivel. Es decir, en la **URL** no acepta otro / (slash) un **SEGUNDO NOMBRE** después del primero.

Para volver a una versión pasada del documento, ver los cambios o simplemente para revisar el historial, puedes dar click en el botón "Time Slider" o revisiones.



i4 Hot Glue

Permite **CREAR** sitios web de manera ágil y por medio de herramientas gráficas nos evita escribir código html*

Los elementos se organizan en el **ESPACIO** a modo de capas (como un collage) a partir de cuadros de diferentes tamaños que se superponen .

Es posible **NAVEGAR** el sitio como cualquier página web, como también crear, mover, dimensionar, cambiar de color y convertir en enlaces los cuadros, también adjuntar imágenes o definir el fondo entre muchas otras acciones.

CREANDO UNA PAGINA:



http://nombre de la paginacc/edit

Para acceder al modo de edición se agrega la palabra /edit a la dirección de la página que queremos editar.



Identificación requerida

http://hotglue.bibliolabs.cc está solicitando un nombre de usuario y una contraseña. El sitio dice: "hotglue 1.0"

Nombre de usuario:

Contraseña:

Luego hotglue te solicitará un usuario y una contraseña

SI NO EXISTE LA PÁGINA

hotglue nos da la posibilidad de crearla.



Page does not exist yet!

This page does not exist yet!
Would you like to create the page?

Una vez entras verás un lienzo en blanco y dando 1 click se accede al **MENU 1:**

- Ajuste de propiedades generales de la página

Básicamente sirve para: Creación de cuadros, subida de archivos inclusión de elementos externos



Si das doble click se accede al **MENU 2:**

- Ajuste de propiedades generales de la página

Básicamente sirve para: Configuración de fondo, creación de nuevas páginas, insrucción de lenguaje html

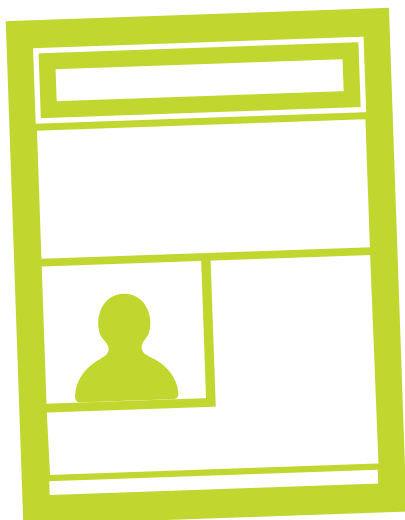


permite crear un elemento de la pagina



Cada elemento al darle clic en modo de edición tiene este cuadro de opciones para establecer.

Algunas son escribir texto dentro, cambiar fuentes, colores de fondo, crear enlaces, redimensionar entre otras.



Infraestructura Tecnológica

Para la publicación y gestión de contenidos digitales, se adquiere un servidor dedicado que permita alojar las diferentes herramientas propuestas en el proyecto, soportar un gran número de usuarios y que permita fácil manejo, administración, para ello se propone una configuración como se ve en la imagen siguiente:



Esta configuración contempla un modelo que permite escalabilidad y reduce los puntos de falla al proponer que los diferentes servicios se configuren en máquinas virtuales como vamos a ver más adelante.

Visita - <http://wiki.bibliolabs.cc/tdcayc:infraestructura:infraestructura>

Software Libre

Como un componente fundamental para la realización de este proyecto ha sido elegir la utilización e implementación de herramientas de **Software Libre**.

Las herramientas que se basan en este modelo de desarrollo son indispensables a lo que se describe en el Documento de Conceptualización y Metodología en donde se describen los principios en los que se basan estos talleres, en general la idea de “Compartir” es un principio fundamental en el desarrollo de este tipo de herramientas que son la representación del trabajo colaborativo, abierto y desinteresado y que muchos de estos desarrollos tienen como fin único aportar desde lo que cada persona sabe un pequeño grano de arena a mejorar el mundo, desde la perspectiva de cambiar las formas de acceder al conocimiento en pro de su democratización y permitir el libre acceso, promoviendo un cambio en las formas de hacer en donde lo central deja de ser la herramienta para fijar el foco de acción en el trabajo que realizan en conjunto las personas.

Con este fin proponemos al **Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín** incorporar en su trabajo las siguientes herramientas:

Herramientas Instaladas

Lista de Correo

sympa (<http://www.sympa.org>).

Sirve para la interacción por correo electrónico entre los participantes. Cada participante puede escribir un correo a la lista, cada participante recibe todos los correos de la lista. La administración de la lista está alojada en <http://listas.bibliolabs.cc/www/>.

El correo de la lista es bibliolabs@listas.bibliolabs.cc

hotglue

(<http://hotglue.me/>).

Hotglue es un entorno para la creación rápida de páginas web sin necesidad de conocimiento de programación. Esta herramienta se usó para los talleres 1 y 2 para despertar curiosidad, fomentar interactividad, presentar y propiciar la fácil creación de contenidos. La herramienta se encuentra disponible en <http://hotglue.bibliolabs.cc>.

LimeSurvey

(<http://www.limesurvey.org>).

Es una herramienta para encuestas. La usamos para recopilar la retroalimentación (evaluación) de los talleres por los participantes. Contiene herramientas de estadísticas y visualización de los resultados, que usaremos para incorporar en los informes. La herramienta corre en el enlace <http://www.bibliolabs.cc/encuestas/>.

Wiki

dokuwiki (<http://www.dokuwiki.org>).

La wiki es la herramienta principal de gestión de conocimiento para el proyecto. Wikipedia (<http://www.wikipedia.org>) está construida sobre un wiki. Nosotros nos decidimos usar otra encarnación de wiki, pero comunicando los mismos conceptos básicos de uso y edición. El wiki se instaló en <http://wiki.bibliolabs.cc>.

Pad etherpad

(<http://etherpad.org/>).

Es una herramienta de edición colaborativa en tiempo real de texto, con elemento de chat adicional. Es muy valiosa esta herramienta por permitir la creación de texto por múltiples personas al mismo tiempo de forma colaborativa. Se instaló en la URL <http://pad.bibliolabs.cc>.

Ethercalc

(<https://ethercalc.org/>).

Es una herramienta para hacer tablas de manera colaborativa. Permite varios usuarios conectados y ediciones simultáneas, exportar el documento a diferentes formatos. Es una herramienta muy interesante para el trabajo en grupo. Se puede ingresar a él en la siguiente URL <http://calc.bibliolabs.cc/>

Ownccloud

(<https://owncloud.org/>).

Es una herramienta que permite almacenar archivos de todo tipo en el disco duro del servidor y a su vez permite sincronizarlos con diferentes equipos, de escritorio, portátiles, celulares. Puede entenderse como una nube privada para almacenar datos y puede ser útil para el manejo de archivos compartidos entre las bibliotecas. Se puede ingresar a este servicio por la siguiente URL: <https://ethercalc.org/>

Icecast

Es una plataforma que sirve para hacer Streaming de Audio y Video en tiempo real, esta puede visitarse en: <http://radio.bibliolabs.cc:8000/>

Airtime

Es un sistema de control para emisoras virtuales, permite dejar listas de reproduccion programadas, y hacer programas en vivo, utiliza el servidor Icecast para el streaming, aunque tambien puede conectarse a otros servidores. <https://radio.bibliolabs.cc/login>

MEET (JITSI)

Es una plataforma para realizar video conferencias sin requerir un registro, por ahora esta en modo experimental y solo funciona en google chrome.

<https://meet.bibliolabs.cc>

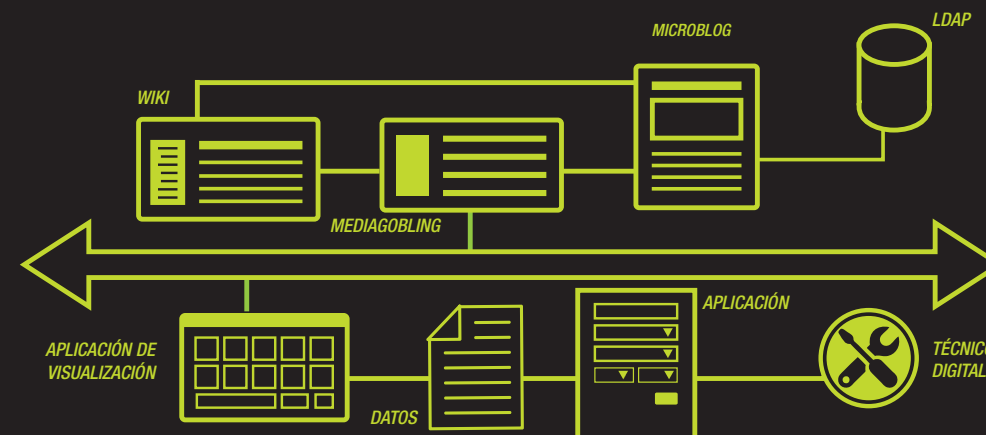
MILFS

Es una aplicación web para en la captura de datos de forma ágil y su posterior proceso, a priori se puede ver como un sistema para la creación de formularios pero su poder va mas allá, MILFS maneja los campos de los formularios de manera semántica lo que perrmite su posterior interpretación, por ejemplo:

Si necesitamos recoger datos en un evento creamos un formulario con los campos: 1. Nombres 2. Email 3. Teléfono. Estos campos solo los creamos si no existen, luego para cada evento creamos un nuevo formulario y usamos los campos existentes, y gracias a esto en la base de datos se almacenará siempre la información de “Nombres” en un campo “Nombres” lo cual le proporciona semántica a la información.

<https://github.com/humano/milfs>

Arquitectura para la aplicación en desarrollo



La aplicación sería una de las iniciativas de las bibliotecas. Al ingresar a www.bibliolabs.cc, se visualizarán las iniciativas y ofrece filtros de información, cómo por ejemplo filtro por biblioteca, por tema, por público, etc. Las iniciativas aparecerían en un formato gráfico a definir con una imagen de portada y el título. Al hacer clic sobre una iniciativa, se despliega una interfaz que ofrece información más detallada y un elemento mediático de presentación (una imagen, un video, etc.). Se muestra en esta interfaz un elemento de interacción (por ejemplo botón) que al ser activado remite el usuario a la documentación completa de la actividad, que podría estar en la wiki, o en una plataforma externa (por ejemplo, contenidos existentes ya han sido publicados en diversas).

La idea es que la persona encargada de publicar los contenidos compile un formulario con una información general sobre el proyecto. Ahí estarían por ejemplo el nombre de la iniciativa, una

descripción breve y una descripción más amplia. En el formulario también se haría referencia a un contenido de portada para la iniciativa, que aparecería en el listado principal. Esta referencia sería una URL que apunta a algún contenido en el sistema, por ejemplo una imagen en la wiki o en el mediagoblin. Se puede dejar más URL, cómo por ejemplo una imagen o un video para la descripción principal, y en fin la URL para la documentación detallada del proyecto.

También la versión actual puede desplegar un “feed”, un agregador de noticias ubicado en la página principal de visualización de actividades. Allí se mostrarían de forma secuencial los cambios que están ocurriendo en los repositorios de backend (wiki, mediagoblin, microblog), para de esta manera visualizar las constantes adiciones y manipulaciones de contenido ocurriendo, ofreciendo al usuario una idea de que está pasando en el Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín.

Nota preliminar:

Esta página documenta la arquitectura para el aplicativo a ser desarrollado para Territorios en Código Abierto y Colaborativo. Como el desarrollo aún se está llevando a cabo, esta arquitectura se presenta como esbozo y como un estado preliminar.



MUESTRA DE CREACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DE **BIBLIOLABS - TERRITORIOS EN CÓDIGO ABIERTO Y COLABORATIVO.**

¡Un aprendizaje donde ganamos doble!

El 28 de noviembre del 2014 fue un día decisivo para el Sistema de Bibliotecas. Este fue el día en el que cada Unidad de Información del Sistema de Bibliotecas devolvería su labor a las comunidades. El día en el que las historias de sus barrios se contarían de maneras poco imaginadas, en las que la tecnología y la creatividad se unirían para crear productos interactivos como no se habían visto antes en las Bibliotecas Públicas de Medellín.

En este evento, que se realizó en el Parque Biblioteca León de Greiff, La Ladera, las bibliotecas mostraron los resultados de 5 meses de trabajo durante la experiencia formativa de Territorios en Código Abierto y Colaborativo. Para esto, encontraron maneras novedosas y atractivas de visualizar los contenidos de cada una de sus iniciativas, de forma en que los usuarios y espectadores pudieran interactuar con las creaciones.



“Pero quizá lo más importante que sucedió durante esta muestra-laboratorio, es que fue en un espacio en el que las distintas comunidades de la ciudad lograron conocer, así sea un poco, las historias de otros barrios, de otros territorios ajenos al suyo.”

¡ Y empezamos a contar historias, a retratar comunidades ... A proponer mejoras! Observamos propuestas como mapas interactivos con recorridos virtuales a través de los territorios de Medellín, una máquina de coser que relata historias y rememora el trabajo de las mujeres costureras, mapas sonoros que evocan lugares de la ciudad a través de sonidos, jardines interactivos en los que interfaces como el Arduino permiten programar la realidad, proyecciones de video-mapping en las que los usuarios, por ejemplo, aprenden nociones básicas del lenguaje de señas, o una emisora virtual para el Sistema de Bibliotecas, que transmitió en vivo y en directo todo lo que sucedía durante la muestra. **¡Experimentamos con los sentidos y la persuasión activa!**

Pero quizá lo más importante que sucedió durante esta muestra-laboratorio, es que fue en un espacio en el que las distintas comunidades de la ciudad lograron conocer, así sea un poco, las historias de otros barrios, de otros territorios ajenos al suyo. Esta fue la primera de muchas más interacciones que les espera, y es el primer paso para romper las barreras geográficas que las distancian, ¡y qué mejor forma que hacerlo a través de la labor de las bibliotecas!

¡Siempre sumando!

Esta muestra, además, es solo un reflejo de un proceso que apenas está en construcción. Pero si desde ahora han logrado sorprender a la comunidad con estas creaciones, **imaginen el potencial de estas herramientas y de estos conocimientos en el futuro**, no sólo para hacer visibles sus procesos, sino para encontrar espacios de co-creación y experimentación con las comunidades, ¡para que las bibliotecas ahora sean Bibliolabs!







#BIBLIOLABS

TERRITORIOS
EN CÓDIGO ABIERTO
Y COLABORATIVO

MEDELLÍN,
COLOMBIA
2014

ORGANIZA:



UN PROYECTO DE:



OPERA:

CasaTresPacios